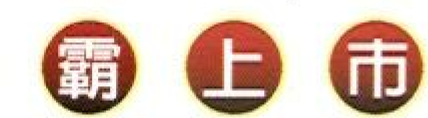

NO. 195 SWM
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 / AUGUST / 8月
特價 99元
香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
仙境傳說格鬥版有獎徵答
限量20套
遊戲免費送
大放送
幻想三國誌2
大家來尋寶！
20套遊戲
等你來拿喲！
光譜強作瘋狂送
試手氣！拿遊戲！
好康拿不完
寄回函拿遊戲
憑運氣
比手氣
7款
原版遊戲大放送
活動區
全攻略
遊戲破關全盤指引
4款搶先獨家攻略
仙境傳說
RAGNAROK BATTLE
FIGHT! RAGNAROK 格鬥版
勇闖仙境傳說～100% 征服攻略！
九大關卡頭目級敵人攻擊模式分析
隱藏關卡機械帝國內部全破祕笈
快速主線劇情攻略 白色魔法石
十五大實用通關寶典完整收錄 零度恐懼
軍事策略完全教戰守則 火線交鋒
光譜暑期總動員
放暑假～就是要狠狠的玩遊戲！
3款強作……首度曝光！
碇真嗣育成計畫
藍色天使隊
吸血姬夕維～千夜抄～
封面祭★封面祭★
幻想三國誌貳
製作秘辛大披露！
非專題
強作出籠完整收錄！
2005 美國爆！電子娛樂展盛事
最受矚目之30餘款遊戲大集合
E3 expo
23頁
超首選
萬人期待的強作
發明工坊2 娜諾卡溫馨的發明旅程再度起動！
青春學園 豐富且熱力四射的高中生涯等你來體驗
俠盜獵車手：聖安地列斯 暴力！犯罪！情色！現在他又回來了
評遊戲
遊戲採買終極指南●12款
戰地風雲2 / 零度恐懼 / 狠將奇兵 / 白色魔法石
究極三角洲部隊/鬼影鎮/世紀強權/英雄X魔王/絕對地球防衛機メガラフター/戰火-IKUSABI-修業旅行～古都迷走地圖～/S-TRIPPER 岳生ディスク
哈遊戲
東洋館●5款
救世主養成 DUELSAVIOR JUSTICE
溫泉和美人 おね・たま～ボクとお姉ちゃんと狐の湯～
戀愛的季節 Summer
美眉練功去 七人のオンライングゲーマーズ～オフライン～
山本大媽新作 IZUMO零
RFonline 的別冊
找怪超輕鬆！
超詳細199隻怪物掉寶、屬性資料
超商・書店退書截止日期94年10月10日
ISSN 1605-2722
08
9 771605 272000
封面設計/蘇帆雯
Printed in Taiwan



挺進一統天下的東西合戰






【打破亂世合戰對決】

巧妙運用士兵、騎兵、鐵砲兵，聯合同盟國大戰敵對玩家與大名軍團，14天內併吞敵方勢力，完成戰國統一大業。

【舞動戰國七大職業】

揮舞十文字槍的侍、連射手裏劍的忍者、召喚式神的陰陽師等七種職業，化身飛龍，在亂世中出人頭地。

【無限挑戰自動組隊系統】

90分鐘內與不同職業的玩家組隊挑戰試鍊迷宮，以獲得修練目錄、大量經驗值和金錢為目標，暢快感受自動組隊的緊張感。

【唯我獨尊潛在能力】

等級30以上就可激起一騎擋千、妖怪治退、水遁素養等潛在能力，提升玩家基本能力值，將玩家帶入另一個高峰。



信長之野望Online資料片三片
手冊攻略一本/帳號啟動碼一組
信長90點開卡序號一組
~~原價 399元~~
戰國無雙價 **NT.199**元



信長之野望Online資料片三片
信長30天開卡序號一組/帳號啟動碼一組
手冊攻略一本/信長手把專用貼紙一張
~~原價 699元~~
展翅高飛價 **NT.399**元



信長之野望Online資料片三片
信長30天開卡序號一組/帳號啟動碼一組
手冊攻略一本/專屬震動手把一隻
信長手把專用貼紙一張
~~原價 999元~~
呼風喚雨價 **NT.599**元

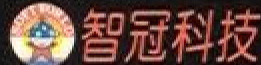


唯有魔獸征服世界!!

全 球 矚 目 、 萬 眾 期 待 !

橫掃歐美韓國、200萬人次見證的線上遊戲王者!!

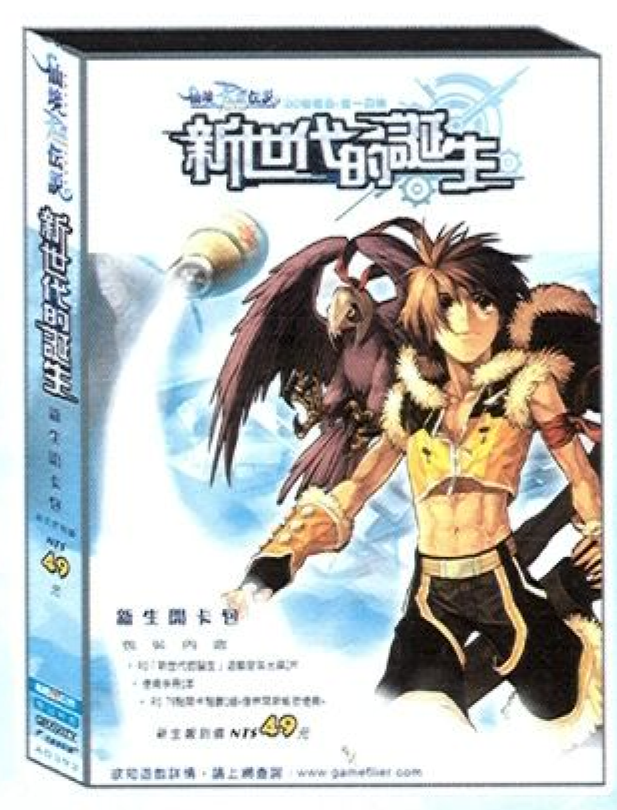
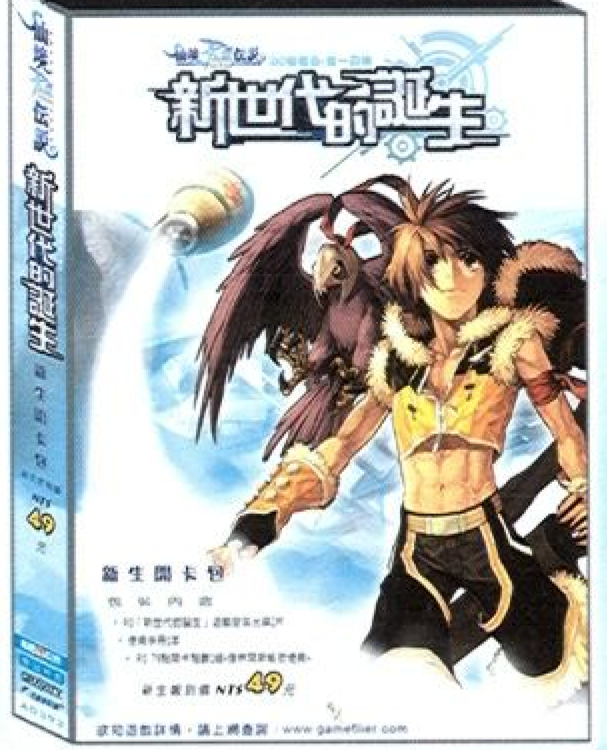



智冠科技



鋼鐵之心
掌握新世紀的無限力量！
C 2005 Gravity Corp. All Rights reserved.
C & P 2005 Soft-World International Corp. C 2005 Gameflier International Corp.
欲知遊戲、活動及產品詳情，請上官網查詢
http://www.gameflier.com
虛擬寶物月月抽
在全省各大3C通路門市購買「新世紀的誕生」產品包，
憑 開卡包活動側標 或 月卡包包裝外活動貼紙 連同個人基本資料寄回智冠科技，
就有機會抽中 天使髮圈、小惡魔帽...等高級虛擬寶物喔！
首部曲全新改版 產品包發燒熱賣中！



新生開卡包

◆新世紀的誕生　RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本

◆RO遊戲點數79點開卡點數一組〈僅供開新帳號使用〉

新生報到價 **NT$49元**



鍊金月卡包

◆新世紀的誕生　RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本

◆GF RO專屬30天儲值點數一組〈僅限無限暢遊RO 30天〉

◆卡片全集口袋攻略一本

完整收錄183張全新卡片及改版新資料，助你成為RO卡片達人！

精鍊冒險價 **NT$420元**




我的暑假很RO !!!

日本超人氣RO卡通6/27-8/1即將在台視頻道首播

每週一到週五 5:30-6:00 帶給你最HIGH的冒險新旅程！






CONTENTS

No.195 08 AUGUST 2005













靚 GAME 搶先報「哈遊戲」




Conker LIVE & RELOADED
百戰壞松鼠

眾樂樂：您可加入松鼠精英部隊，或成為邪惡的 Tediz。

獨樂樂：單人遊戲裡，搭配了令人嘆為觀止的全新畫面。

笑樂樂：Conker 的模仿無俚頭電影及幽默，讓您笑到在地上不停地打滾。



遊戲世界中最惡名昭彰的松鼠帶著嚴重的宿醉回來了，而且比以前更火爆、更囂張。Conker　步履蹣跚地通過一個充滿怪胎、卑鄙手段，以及模仿無俚頭電影的齷齪世界。 一場對抗邪惡 Tediz 的史詩般戰役，即將在全新的 Xbox Live 團隊射擊遊戲中瘋狂展開！

www.xbox.com/tw









Microsoft game studios

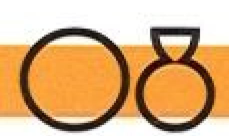
RARE

給你一點顏色～彩色控制器熱賣中！



it's good to play together





每月話題性企劃





「評遊戲」 12款 遊戲採買終極指南



[全攻略] 遊戲破關全盤指引





「騷主義」 掌握街頭流行脈動

「硬底子」 強化電腦的必備資訊

「其它單元」





KOEI®
一騎當千的爽快感、眾所期盼的PC版登場！
您終於體會到了真的戰場——
真·三國無双3
SHIN·SANGOKUMUSOU
Hyper
預定7月15日發售
建議售價 980元
一騎當千於PC上！
搭載了能將電腦效能
極致發揮之Hyper功能！
●可呈現出比PS2版多出2倍多的人物數
●可描繪出比PS2版多出2倍距離的遠處場景
●藉由動態陰影的設計，倍增全體戰鬥的臨場感
●可自由切換英日語語音
Produced by ω-Force
GAME CITY
http://www.gamecity.com.tw
■本產品禁止一切之擅自非法複製、租賃、營業使用行為。
■Windows®為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標。
▼詳細的系統需求及光榮的最新情報請參閱下列網址
http://www.gamecity.com.tw/omega/smusou3pc/
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0156 e-mail:service@koei.com.tw

編輯亂亂話

每年一到夏天，最讓人興奮的莫過於可以躲在家裡吹冷氣、玩遊戲了！想當年還是學生的時候，每年暑假可都是準備好幾十套遊戲，日日夜夜的的拼戰，玩得不亦樂乎的！雖然現在比較沒辦法這麼恣意的玩遊戲了，不過偶爾放假偷閒，躲在家裡舒舒服服的玩上一下午，還是讓人覺得很幸福的啦！隨著信長之野望ONLINE推出，也勾起了玩光榮系列遊戲的記憶！最近再把三國志系列，信長之野望系列，從舊到新拿出來細細品味，真讓覺得懷念啊！據聞光榮在接下來，還會有三國志ONLINE的計畫，就請各位光榮迷們努力期待囉！

超喜歡玩策略遊戲的　小葉

自從多年前跟姐妹們第一次嚐試拍大頭貼後，不自覺得就完全沉迷於拍貼中，這也影響到周遭的朋友，只要有朋友來找二小姐，固定的行程就是去拍大頭貼，呵呵~改天若大家有機會到新崛江，也許可以遇到二小姐唷！(大家一起來拍一張吧！)

想去全省拍透透的　二小姐

最近的大豪雨真是下得毫不留情，苦了所有災區的人們！而最近的天氣不是很熱就是雷雨交加，讓小編的心情都被天氣干擾了>_<。雖然下雷雨的天氣躲在家吃泡麵是一等一的享受，但還是希望老天爺高抬貴手，給台灣一個平靜的夏天吧！

最愛在大雷雨的天氣吃泡麵的　堤比犬兒

兄弟象，在上半球季拿到第三名。不過，小編相信在下半季兄弟象一定會拿到冠軍。而在上半球季發生了滿離奇的事，季冠軍必須延到7月21日雙方在嘉義市球場，加賽1場後才能決定，這也是中華職棒打了16年來，第1次要加賽產生季冠軍，而這也是中華職棒史上，第1次出現下半球季已開打，但上半季冠軍卻難產。今年上半季的賽程因下雨而不斷的延後，有的賽程也因為下雨而打了6個多小時，這也創了另一個紀錄，因為如此，許多人更殷切期盼室內棒球場的誕生，別再讓我們在雨中繼續枯等了。今年暑假，單機搶搶滾，《阿貓阿狗2》、《幻想三國誌貳》、《明星志願3》、《風色幻想4》、《三國立志傳III》、《青少棒揚威記2》，有RPG、有SRPG、有經營策略，所以往後幾期的SWM不但有精闢的評論，還會有詳盡的攻略喔！

小編最近將塵封已久的《頭文字D SPECIAL STAGE》PS2版再度開封，架好羅技的賽車專用方向盤力《回饋天駒二代　WingMan Formula Force GP》，小編馬上進入故事模式，重新體驗全31話的駕車快感，從秋名86編的買 1～水杯挑戰，中途的赤城紅子編的恐怖突破口 !!～超越京一，到最後一話的惡魔～2分49秒的挑戰，小編聽說只要將全31話都以S級跑完，就能叫出所以的隱藏要素，但小編覺得這遊戲除了要有超人般的動態視覺還要有超強的記憶並記下每一山道的過彎點以及過彎速度，要全31話達到S級小編就算在練3年也不可能達到，小編喜歡的是《頭文字D SPECIAL STAGE》那種抗地心引力的甩尾過彎，那種不實際感才是小編所要的。

全31話攻略時間52小時又3分鐘　富哥

99元的軟體世界封面回顧



188期　190期　191期　194期

軟體世界漲價囉！！

從196期後的軟體世界將調漲價格為120元，漲價後的軟世，也會調整整體頁數，也許會加贈光碟，而光碟的形式不僅只有試玩光碟而已，也有可能是卡通VCD、線上遊戲達人手冊...等等。漲價後的軟世還是一樣秉持報導多元化、內容精緻化來服務讀者。



193期
雙封面

發行人兼社長　王俊博
副總編輯　葉士豪
主編　林家富
文字編輯　陳珊如　蔡欣蓓
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　張淑娛　趙麗雯　李麗芬　陳建中　陳慧娟

特約作家
發電姬　無辜羊　嚕小小　宇宙人　邪騎士
魯夫子　毛狗　金名志　酷椏　吉他手
貓咪企鵝　羽葉　勇者AAA　莎琳娜　Rare
Magician　Jahvet　JABACO　Alerzart　Bishop
冷感　藍星鴨

訂閱查詢　07-8150988轉263方惠玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941885

廣告組　高雄 07-8151063 曾玉婆　穆雪芬　台北 02-26530566 轉329盧微昀　轉331陳宜臻
廣告營運中心　葛瑞德廣告　台北市基隆路一段186號8樓之4　02-87872708
製版印刷　中華彩印
法律顧問　寰瀛法律事務所

發行社　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址　高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線　07-8150988
傳真機　07-8151004

◎讀者服務信箱 swmqa@unochina.com





電玩靡人？迷人電玩！

撰文／嚕小小

小小在求學時期曾參加救國團編研營，該屆製作專題正是「電玩」。當時，小小配合撰文者的結論，為它所下的標題是：「電玩迷人？靡人電玩！」。也就是說，該文對電玩所抱持的立場是負面多過正面，呼籲玩家宜有所節制。如今，讀過《打不死的Game Boy：企業中的電玩族浪潮》一書，恰巧可以反面命題作文，淺談個人觀感。



書名：	打不死的Game Boy：企業中的電玩族浪潮
作者：	約翰·貝克、米契爾·韋德
譯者：	張美惠
出版：	商智文化

人在生命歷程中所見聞的人、事與物都會或多或少、或隱或顯影響其觀念價值、習性態度、思考決策和行為反應。對生長在電玩進入家庭以後的我們這個世代來說，八成以上的人在成長歲月裡有過電玩經驗。你是否想過這些體驗也會在有形、無形間對我們的人格與人生產生作用？造成我們跟上一世代間的差異和代溝？甚至左右了未來社會在政治、經濟、文化等各層面上的發展？

相信絕大多數的玩家不曾思考過上述問題，因為遊戲就遊戲嘛！不就是消遣時的休閒活動？誰還要花費那麼多精神、正經八百來研究？所以，一旦被問到電玩對人的影響，腦海中大約只能浮現那些由報章媒體得來的印象。而且，多半是負面評價，諸如：引誘暴力犯罪、耽誤學子課業、養成孤僻性格等等。尤其近幾年網路遊戲盛行後，從而衍生的社會亂象與犯罪問題，更是時有所聞，也讓為人家長者愈加憂慮。儘管如此，「某某人笑稱自己的英文功力是因為玩歐美遊戲鍛鍊出來」；「報刊編輯認為玩《俄羅斯方塊》對構思版型很有幫助」；「外科醫生表示玩《瑪利兄弟》之類的動作遊戲，有益於培養專注力和靈巧度，使他們在手術房表現更優異」等的正面報導，也無可抹殺。

除卻這些零星的個案，美國學者貝克和韋德為探討電玩世代的獨特性及其對商業界的影響，所做的大規模調查與分析報告，更值得注意。例如，遊戲的關卡設計無論再怎樣困難，終究會提供至少一條出路。玩家為找尋致勝的關鍵，或許得耗費許多時間，但這些過程不僅讓人學習到解決問題的能力，也可激發生命的韌性。因此，這類經驗的累積將使電玩族較其他人更富想像力和創新力，並能充滿自信、樂觀地面對未來。又如，電玩大體上是一種競賽。「競爭是生存法則」遂成為電玩族的信念，而講究專業、著重績效、追求勝利則是理所當然的精神。不過，也因為在電玩世界經歷過難以計數的成功與失敗，電玩族更能以超脫的觀點看待成敗得失，Game Over不是結束，而是意謂著「重來一次」！諸如此類因電玩經驗所塑造出的人格特質，將使電玩族符合優秀主管人才的條件。

兩位學者在電玩這個命題上的努力，實不容小覷。他們在書中竭盡可能地討論了電玩族因電玩經驗薰陶出哪些特性，以及電玩族該如何跨越世代鴻溝、化身企業未來將才等內容，誠然為我們開啓一道探索與省思的門。這些年接觸電玩下來，你是否發現自己因為電玩而養成某些習性呢？雖然，電玩軟體是否為CEO的搖籃？電玩世代能否當傑出的領導？還待後續觀察。但寧可信其有啊！如果你尚未在自己身上發掘到那些特質，就表示你玩得還不夠多，請繼續用力玩吧！


寵物趴趴GO
PET GO GO GO
經營一個屬於自己超卡哇伊的寵物店
無辜、玩耍、睡覺......每一隻寵物的可愛模樣 怎麼看也看不膩，你是不是也想經營一個屬於自己的夢幻寵物店呢？！只要隨時注意街道上時下最流行的寵物趨勢，並且發揮你的愛心及耐心來照顧寵物並滿足牠們的需求，最強寵物王就非你莫屬啦！
研發、製作
NEW EVOLUTION
靚盒子資訊有限公司
NEW EVOLUTION TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市中山區龍江路108號5樓之1 www.new-evo.com.tw
TEL：(02) 2507-2527 FAX: (02) 2507-9950
發行
智冠科技股份有限公司
(02) 2788-9188 (04) 2425-0000 (07) 8150988

全世界入口網站的龍頭老大Yahoo在日前關閉了讓玩家自己開啓聊天室主題的功能，原因是因為這個聊天室功能不斷遭到使用者開啓類似「專為老牛挑選的13歲或更年輕的嫩草(Girls 13 and Under for Older Guys)」，或「專為老男人所準備的年輕女孩(Younger Girls for Older Guys)」。這樣現象的出現已經不是一天兩天的事了，這次Yahoo為了挽回形象，不惜把聊天室功能縮減，並希望因此遏止這樣的情況再次發生。

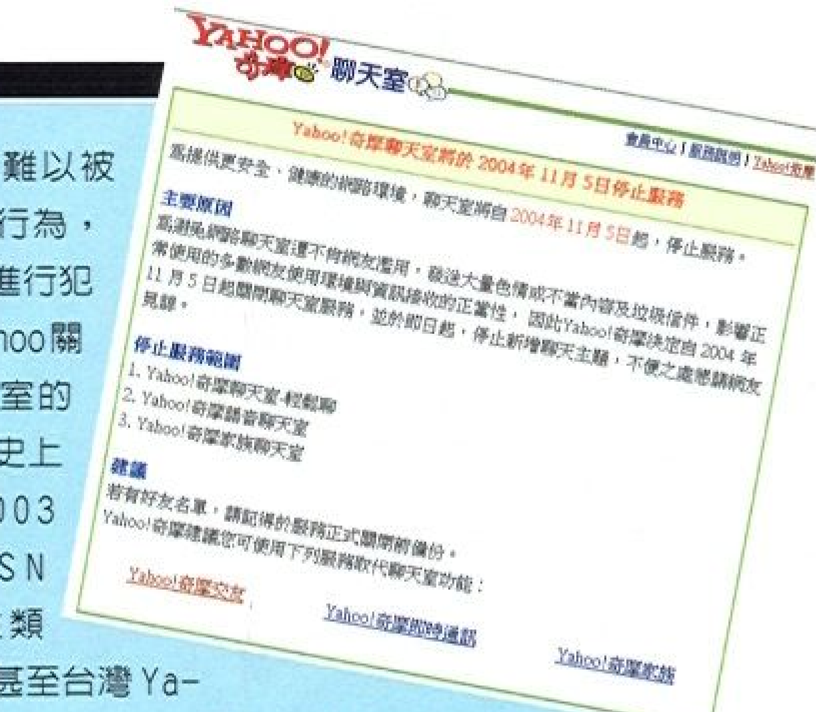
●撰文／冷感

除了玩遊戲，我還能把把年輕妹妹！

如果您曾經使用過這些由知名入口網站所架設的聊天室功能，一定對裡頭各式各樣的聳動標題感到印象深刻，尤其每到週末，各式各樣的援交、一夜情標題比比皆是。長久以來，這樣的現象大家似乎也都已經見怪不怪，反正人不犯我、我不犯人，大家各取所需倒也好像相安無事。不過就在最近，經過美國休士頓一家名叫KPRC電視台的披露，有些男性在Yahoo聊天室裡，利用視訊攝影機拍攝並貼出一些猥褻照片，而且還大剌剌地在聊天室標題上表明他們想與未成年女孩發生性關係之後，美國Yahoo便把自創聊天室的功能關閉，並僅留存預設的數十個聊天室。雖然Yahoo相關人員沒有直接說明使用者企圖找未成年少女發生關係與聊天室的關閉有沒有直接關連，但媒體普遍認為這是Yahoo針對這項指控的直接反應。除此之外，包含知名飲料品牌百事可樂、全美最大汽車保險公司State Farm Insurance以及Georgia-Pacific Origination等，全都在這次的新聞報導之後，擔心自家產品形象遭到波及的情況下，緊急拉除了原本已經向Yahoo所下的廣告委刊，讓Yahoo遭受到了不小的損失。

根據筆者的觀察，不僅美國Yahoo把聊天功能簡化，就連位在台灣的Yahoo奇摩網站也連帶取消了自建聊天室的功能。線上遊戲的玩家族群與聊天室族群重疊性應該是非常高的。一來由於兩個族群很可能都包含了網路的重度使用者，要轉換使用內容或功能自然少了一定程度的門檻；再來則是網路遊戲本身其實都包含了聊天功能，除了遊戲裡看不到和您對話的真人外，其他都與入口網站所提供的聊天室沒有多大的區別。

網路遊戲發展至今，認識新朋友也逐漸成為玩遊戲的目的之一。而在這樣的虛擬世界裡，即使越來越多人藉由網路的牽引而找到他或她的至愛，但卻有更多人藉由網路的匿名特性來從事難以被社會允許的行為，甚至藉此來進行犯罪。這次Yahoo關閉自創聊天室的功能並不是史上第一遭，2003年微軟的MSN聊天室發生類似的事件，甚至台灣Yahoo在去年12月左右也曾因為管理上的困難而暫停過聊天室的功能。



如果今天事件的主角不是未成年女孩，不知道會不會一樣造成今天的新聞事件？網路的盛行在某種程度上顛覆了以往的朋友認識模式，對有些人來說，甚至連朋友交往的模式也和以前截然不同。今天在Yahoo聊天室裡發生了因為無法管理而產生的社會問題，將來在遊戲裡是不是也有可能發生類似的事件呢？這是一個有趣的話題，不過擔心這樣的現象似乎有點太過杞人憂天了。

遊戲與聊天室的管理方式有些不同，在網路遊戲裡多半是有人來做24小時的客服與監控的，所以今天如果有玩家對其他玩家做出不當的舉動或說出不當的言語，通常可以相當即時且有效地解決，不會出現因為無法控制而讓事態日趨嚴重的狀況發生。機制是可以透過不斷改進而日趨完善的，但人性的部分則是無論遊戲公司或經營聊天室的網站都無法掌握的。我們只能將這樣的事件當成真實社會投射在虛擬世界的縮影，並針對此來盡力做機制面的加強，其餘的呢？恐怕也沒有太多能夠立竿見影的解決辦法。

迅雷先鋒

SWAT 4®

2005年8月，全面攻堅！









WAP RO仙境傳說 夏日同樂會

RO粉絲們！！手拉手一同來參加WAP RO仙境傳說
跟好朋友一起拿虛寶贈品喔^^

活動一

大手拉小手，一同去RO

1. 活動期間：即日起至94/8/31止
2. 活動辦法：凡於活動期間內加入RO仙境傳說WAP服務會員，不用抽獎馬上送見面好禮「小遊戲金幣1000點」，還有機會抽中超口愛波利系列贈品。

◆新人獎：波利系列抱枕及波利香香ㄜ(30名)

活動二

誰是RO大聲公

1. 活動辦法：凡於活動期間內在RO wap討論版發起主題或回覆，即可參加虛擬寶物及週邊好禮抽獎~~

虛擬寶物：懶洋洋的貓、巨大的金鈴鐺、荒野之帽、尖角髮圈、黃金冠冕、上弦月髮夾、魔術師帽、時尚太陽眼鏡、遮陽帽、黑貓耳朵、狐狸假面、貍貓帽(共12名)

週邊贈品：RO手機擦、RO鑰匙圈、RO小夜燈、女商人公仔、男巫師公仔、磁鐵留言版(共180名)

2. 大聲公獎：活動期間內累計留言次數最多者前5名即可獲得「大聲公獎」

◎大聲公第一名：天使波利抱枕、波利香香ㄜ、馬口鐵CD盒、女商人公仔、RO資料夾

◎大聲公第二名：桃紅波利抱枕、男巫師公仔、RO保溫瓶、RO資料夾

◎大聲公第三、四、五名：磁鐵留言版、女商人公仔、RO筆記本、RO資料夾

備註：各家電信前五名(共30個名額)

活動三

歡樂開台慶

為慶祝RO-WAP在台哥大、和信、亞太成功開台狂歡誌慶，只要您在活動期間內加入台哥大、和信、亞太成為wap仙境傳說會員，就有機會得到「造型頭飾惡魔帽」+「小遊戲金幣1000點」(共10名)



WAP手機上網方式

中華電信用戶	emome手機網→emome→電玩大廳→ＲＯ仙境傳說
遠傳電信用戶	遠傳行動網→行動選單→遠傳遊戲台→電玩好手→ＲＯ仙境傳說
台灣大哥大用戶	catch→遊戲樂園→RO仙境傳說
和信電信用戶	i-mode特區→i-mode生活選單→電玩→WEB GAME(更多)→RO仙境傳說
亞太電信用用戶	進入Qma主選單→遊戲天堂→線上遊戲→RO仙境傳說
大眾電信用戶	拇指情報網址：@sw/ro/ 拇指情報→遊戲樂園→仙境傳說

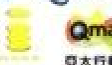
附註：本服務月租費50元　使用服務前，請先向系統業者開通GPRS上網功能

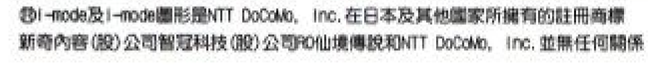
贈獎注意事項

1. 活動得獎者名單及領獎事宜將活動結束後公佈於RO官網、仙境傳說WAP服務，請密切注意活動公告。
2. 活動期間內用戶退租者，將取消其領獎資格。
3. 領獎期間內若未來領取者自動取消其得獎資格。
4. 所有獎品不可兌換成現金。







活動得獎公告

活動得獎者名單及領獎事宜將於9月15日公佈於RO官網、仙境傳說WAP服務，請密切注意活動公告。




最多大牌齊聚一堂的養成遊戲
傳說中最夢幻的系列經典名作
2005年暑假 浪漫出擊
Stardom
明星志願3
實現你的明星志願
環球唱片 尋找eModel之星
人氣票選開始囉~
網路票選
94年5月25日-6月15日
你的一票決定誰將挺進前20名
詳情請密切注意大宇資訊網站
http://www.joypark.com.tw/
24小時客服專線：(02)8226-5655
24小時客服傳真：(02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.
活動合作廠商
EModel
華人最大娛樂人力銀行
UNIVERSAL
環球音樂



睽違8年 貓狗再現
2005年7月7日爆笑出擊
讓你玩翻天




最KUSO搞怪冠軍

阿貓阿狗最KUSO
搞怪冠軍得主由你決定！

7月5日起至7月17日止，
選出最爆笑的照片，您就有機會可
獲得尖端出版提供的寵物叢書喔！



24小時客服專線：(02)8226-5655
24小時客服傳真：(02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw






www.joypark.com.tw

活動合作廠商
尖端出版

光譜暑期總動員
放暑假～就是要狠狠的玩遊戲！

GAME PARTY



新世紀福音戰士之戀愛篇



由GAINAX所製作的《碇真嗣育成計畫》是一款內容豐富的戀愛養成遊戲，不僅喜愛戀愛養成遊戲的玩家不應該錯過，喜歡《新世紀福音戰士》的玩家更不應該錯過。遊戲不僅忠實地呈現動畫原有的設定，更在戀愛養成主軸外加入了與使徒戰鬥的部分，真嗣的能力成長將在面對使徒時得見分曉，除了追求心儀的女性角色，也要記得強化真嗣的能力，別被使徒輕鬆打倒囉！

原文名稱	碇シンジ育成計畫	遊戲類型	戀愛養成
語言版本	中文版	製作公司	GAINAX
發行日期	2005年夏	預定售價	未定

人氣動畫改編，劇情原汁原味



《碇真嗣育成計畫》完全沿用《新世紀福音戰士》的原始設定，對《新世紀福音戰士》熟悉的玩家可以立刻上手，而不熟悉的玩家也不必擔心，只要確實擔負起真嗣的監護人－葛城美里的責任就可以囉！在遊戲中，玩家必須安排真嗣的日程表，可以選擇到學校上課、或者回ＮＥＲＶ受訓等等，在學校上課可以增進智力和道德等數值，回ＮＥＲＶ就有非常多樣化的訓練課程囉！除此之外，每週更有一天的時間可以安排私人行程，無論是上街逛逛添購可以增加能力的物品，或者是留在家裡打掃房間，和葛城來個居家近距離接觸也可以。這些訓練可以增加真嗣的各種能力，也會影響他駕駛初號機的相關數值，想在面對使徒時展現強大破壞力的話，就在平時好好訓練吧！



NERV 衆美女登場，
戀愛氣氛滿點

既然是戀愛養成遊戲，最令人期待的當然是越多越好的攻略對象！除了綾波零和明日香兩位女主角外，遊戲《新世紀福音戰士：鋼鐵的女朋友》中的人氣角色－霧島真名也將登場，更令人驚喜的是，ＮＥＲＶ的三位美少女：最上、大井和阿賀野也將加入攻略女角的陣容，不再只是單純的操作員囉！經常進行某種訓練的話，有希望和主持該訓練的美女親密度大增，甚至觸發特殊事件和結局！而和綾波零或明日香一起上課或回ＮＥＲＶ受訓的話，也會提升彼此間的親密度喔！最令人好奇的是和真嗣關係撲朔迷離的渚薰，也將會有爆炸性的場景出現，究竟怎麼回事，就等玩家一探究竟了。除了典型結局以及真嗣個人的結局外，和心儀的女角戀愛氣氛滿點、抱得美人歸才是最終的目標！為了一睹綾波零或明日香美艷的婚紗造型努力吧！





改變了碇真嗣，
就改變了世界的命運

遊戲的故事腳本雖然還是建構在《新世紀福音戰士》上，但是不同的角色養成方式卻會引發與原作截然不同的結局。每週日玩家所扮演的監護人葛城美里要為真嗣安排下星期的行程，包括上學、社團活動、同步率、戰鬥訓練、精神、知識、體力各方面的強化等等。在各項訓練進行的同時，真嗣的壓力也會逐漸累積，不但會影響學習效率，甚至還會病倒，所以在假日的時候別忘了帶他去海邊散散心或是看場電影。隨著各項訓練與時間的進行，真嗣與他人的互動也會影響其他角色的發展。遊戲最後結局是會像援助一樣悲慘，或者是皆大歡喜的HAPPY ENDING，都取決於玩家對真嗣的養成方式。





碇真嗣（CV：緒方恵美）

第三適任者，ＥＶＡ初號機專屬駕駛員。個性內向害羞，但其實很有同情心，樂於幫助別人。很小的時候就失去母親（碇唯），又和父親（碇源堂）分居十年。



綾波零（CV：林原めぐみ）

第一適任者，ＥＶＡ零號機專屬駕駛員。沉默寡言的少女，實際上是個複製人，是碇源堂根據妻子碇唯的原型所創造的。



明日香（CV：宮村優子）

第二適任者，ＥＶＡ二號機專屬駕駛員。來自德國、十四歲便取得大學文憑的天才美少女，個性外向，具有德國和日本混血血統。自尊心很強，無法接受失敗…





葛城美里（CV：三石琴乃）

第隸屬於NERV中央司令部作戰指揮中心第一作戰課，本作中玩家所扮演的角色。個性善良活潑，是主角碇真嗣的監護人，寵物是新品種的溫泉企鵝。



赤木律子（CV：山口由里子）

隸屬NERV技術開發部技術局一課，負責E計畫。個性剛毅冷淡，嗜飲咖啡、煙癮很大。和葛城美里是大學同學，也是無話不談的好朋友。





Blue Flow

"The war we've just been in." Reminiscing the war, Yourn Only said. He also said it was the boyhood's end that he enjoyed life in peace and didn't know what meaning a peace has, the war and those is women made him growing up.

藍色天使隊
科幻與藝術的結合
少年與少女的戰爭

由於地球環境的惡化，人類不得不移民外太空，開拓外星殖民地。然而，歷史的腳步總是不斷重複，就像海權時代移民國搾壓殖民地一般，地球政府也對外星殖民地展開侵略行動。科技遠比地球進步的宇宙各星球自然不肯乖乖就範，為了抵禦外侮，人型巨兵部隊(Power Loader)因此而生。這支特殊部隊原本是由14位美少女所組成，稱為『女狐部隊』。然而，14歲的少年尤安在一次逃亡中意外搭上一架最新型戰鬥機器人 － Blue Flow，而此機器人又很自動地將少年的資料登錄在電腦中，就這樣，14歲的少年被迫和這一群美少女『姐姐』們一起為了保護家園而戰。

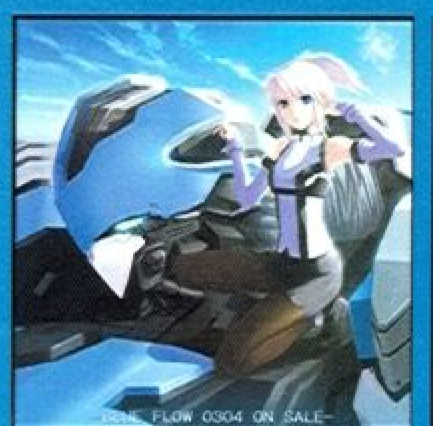
原文名稱	Blue Flow	遊戲類型	即時戰略
語言版本	中文版	製作公司	工畫堂
發行日期	2005年夏	預定售價	未定

小弟弟與大姊姊
之間青澀的戀情

不同於一般常見遊戲的戀愛劇情設定，工畫堂大膽嘗試以14歲的小弟弟當主角，與14位大姊姊共譜懵懂的感情。主角尤安不管外表還是年齡，都還只是個小孩子，從來不關心身邊任何人事物。但是被迫加入這支女子戰隊之後，他不得不開始學習團體生活，培養人際關係。遊戲中每場戰鬥中間休息的時候，會有一些選項可以讓主角尤安選擇，要和哪些大姊姊一起度過休閒時光。至於這些大姊姊們是否會看上這位小弟弟，萌生異樣的情愫，那就只有玩過之後才知道囉。









美少女與機器人
結合為最佳拍檔！

和一般常見動漫畫機器人多由男性駕駛的設定不同，在《藍色天使隊》這款遊戲中，我方駕駛機器人的角色幾乎都是美少女。這些少女擅長的領域各不相同，有的會收集情報，在戰前會議中整理出目前的戰況、敵軍動向，與未來預定行軍路線，告知玩家接下來的任務，有的時候是要求玩家到指定地點發射訊號對外求援，有的時候是要求玩家保護盟軍。上戰場之前，玩家必須妥善安排隊員的分隊與機器人的裝備，如果是要偵查敵軍動態，為了避免打草驚蛇，通常這支小分隊只會派遣一個隊員，但是這位隊員如果不幸被敵人發現，可能會陷入孤立無援的狀態，所以又必須為她準備突發狀況時足以自保的裝備。如何分隊與選擇武器成了玩家傷腦筋的重點。

用愛培養角色，

熟練度才是致勝的關鍵



隨著遊戲進行，加入隊伍的角色愈來愈多，面對這麼多的美少女，心中難免會自動產生喜愛程度的排行吧？假如自己喜歡的角色偏偏不擅長自己喜愛的戰鬥方式，是否會覺得遺憾呢？如果最喜歡的角色可以十項全能，所有任務都能應付，不就可以每一場都上場了嗎？可惜終歸是夢…不！不是夢，在《藍色天使隊》中，只要願意為喜愛的角色付出時間，沒有辦不到的事情。遊戲中採用熟練度的設定，每項能力值各有獨立的熟練度，如果不甘心自己喜歡的角色只能躲在後面偷偷地射擊敵人，那麼，看到路邊有很多樹嗎？派她過去對著樹木拳打腳踢，當成沙包來練功吧！隨著倒下的樹木愈來愈多，她的近戰能力也會愈來愈強的！

詳盡的機體設定，

自由換裝武器





工畫堂大手筆製作的《藍色天使隊》，聲優規模遠超過一般標榜聲優的戀愛AVG，為遊戲中所有角色繪圖與配音的遊戲。在畫家百瀨壽筆下，遊戲中光是我方夥伴就有將近20位秀色可餐的美少女，各章節出現的敵軍，不分地位高低，戲份多寡，即使是只有一兩句台詞的傳令兵，也有一張五官俱全的臉孔，以及自己專屬的聲音。在知名聲優川上とも子、池澤春菜、田中理惠、友永朱音等人聯手打造下，遊戲中的角色性情活靈活現。聽著大姊姊們充滿磁性的誘人聲音，到底要和誰締造感情好呢？

龐大的聲優陣容，

視覺與聽覺的最佳享受！



工畫堂過去曾出過多款與機器人相關的遊戲，隨著經驗日趨豐富，除了機器人變得愈來愈加帥氣，機體本身的種類與數量增多之外，玩家最關心的，想必是可裝備的武器吧？遊戲中的機器人依據種類的不同，可以換裝武器的部位至少有3處以上，而且每一架機器人都有自己的專屬武器10種以上，玩家必須為每一場戰鬥調配適當的武器。戰場上必須剷除的不只有敵人而已，為了取得最終勝利，擋路的樹木、礙眼的城牆都有可能是需要剷除的目標。針對欲破壞的目標，選用不同功能的武器，將會是遊戲中獲勝的重要關鍵。





隊長　克勞蒂亞

容貌與實力兼具，擁有統領部隊能力的女性。她那如同母親一般的溫柔與沉著，使隊員們對她產生一種像是對母親般的戀慕之情。

尤安・恩里

在殖民行星Nectar出生成長的14歲少年。天生就非常擅長操作裝甲機動步兵，但似乎也因為這個原因，他很難與別人好好相處，幾乎沒有什麼朋友可言

副隊長　瑪琪

以能力與氣質為特色的副隊長。與大姐姐風格的表現很相稱，性格和階級分明的軍隊不太相稱。



吸血姬夕維～千夜抄～

日本校園怪談 美麗的吸血姬將帶來什麼秘密呢？

原文名稱	吸血姫夕維～千夜抄～	遊戲類型	冒險
語言版本	中文版	製作公司	GeneX
發行日期	2005 年夏	預定售價	未定

由 GeneX 所製作的《吸血姬夕維～千夜抄～》是由日本知名漫畫家垣野內成美的吸血姬系列衍生而來，遊戲將舞台搬到一所校風嚴謹的教會學校，在故事的開始，四位主要角色被不知名的訊息邀集到一間教室裡，神秘的美少女四谷千沙拿出了占卜盤，問過問題後，占卜盤卻離奇碎裂，而千沙也消失無蹤。少女們踏上尋找千沙的路途，卻不知道自己正踏進一團迷霧…

知名原畫 ▸▸ 聲優助陣！

日本知名漫畫家垣野內成美的《吸血姬美夕》、《吸血姬夕維》系列相信熱愛日本動漫的玩家都不陌生。同樣是吸血鬼故事，垣野內把夕姬、美夕、夕維一脈塑造成具有神秘血統與力量，外型美麗的吸血姬，哀感頑豔的風格深植人心。在《吸血姬夕維～千夜抄～》中，夕維靈幻優雅的丰姿更是引人注目，在手機風行的校園裡，江戶時代的美麗幽靈如櫻花雨一般飄過，帶給人美麗的震撼。遊戲中除了大量ＣＧ和劇情對話，更採用全語音的方式製作，邀集了川澄綾子（飾夕維）、緒方惠美（飾千珠）、淺川悠（飾折口美奈）、倉田雅世（飾長谷部菜穗）等知名聲優助陣，讓遊戲不僅畫面精采，聲音也精采。









多樣化的結局，

恍若校園羅生門

神秘少女千沙拿出占卜盤後，遊戲便進入了分歧點。剛開始進入遊戲時，只能選擇長谷部菜穗和飯塚聰美兩個路線。菜穗和聰美各有包含完美結局的多種結局，玩家必須解過兩人的完美結局後，才能重新攻略折口美奈和吉崎歌織兩位角色。其中美奈的劇情分歧點是五人之冠，而經由美奈和歌織的路線，玩家可以更深入地探索這樁校園怪談的核心。藉由四位主要角色的路線，玩家得以拼湊事情的全貌，然而，隨著角色的腳步，故事的迷霧究竟是漸漸淡去，還是越來越濃？一切端賴玩家去體驗了。值得注意的是，遊戲中的謎樣少女四谷千沙也擁有自己的劇情和結局，該怎麼觸發高達三十餘種的結局，就等玩家去挖掘囉！



神秘朦朧的畫風，

朝著全CG努力吧！

這類冒險遊戲最令玩家躍躍欲試的，莫過於全數ＣＧ的取得，《吸血姬夕維～千夜抄～》總共有兩百多張ＣＧ，等著玩家去挑戰。入夜的校園裡步步驚魂，無人的洗手間藏著什麼樣的訊息，保健室裡又隱藏著什麼危機，神秘的日記本裡寫著什麼驚人的話語，多年前的畢業紀念冊又洩露了什麼秘密…無論是優雅美麗的吸血姬夕維彷彿飄著櫻花雨的身影、屍變的少女精光炯炯的眼瞳、校園各處隱藏的邪惡訊息、主要角色們或驚恐或沉思或微笑的表情，還有不可思議的結局畫面，以收集所有ＣＧ為目標努力吧！





千珠

曾經守護夕姬的貼身護衛，非男非女，無關性別。或許是因為一心期望著夕姬的覺醒，在承繼夕姬血統的夕維遭遇危難時，會立刻挺身相救。



夕維

繼承了夕族長公主，夕姬血脈的美少女。某次吸血的儀式後，體內未知的力量被喚醒，從此成為吸血姬，和那嵬一起不停地為了宿命戰鬥。內心非常善良溫柔。

長谷部菜穗

個性直爽活潑的少女，在天真爛漫的外表下，藏著一顆纖細敏感的心；喜歡小動物，對任何人都很友善，是個優等生。曾和父母一起遭遇車禍，最後獨自生還。



吉崎歌織

個性膽小，愛撒嬌。雖然有點任性，但是孩子般天真的性格讓人無法討厭她。是個人見人愛的女孩，有點愛玩，也結交了許多校外的朋友。



那嵬

夕姬的戀人，躬行的義弟，擁有不老不死的軀體，是最了解夕維的人。



折口美奈

個性有點大剌剌的行動派，中性的氣質和外型很受女同學歡迎，有點男性化的特質更是魅力所在。很會照顧人，也不怕麻煩，個性果敢。妹妹在她很小的時候就去世了。

四谷千沙

沉默寡言、散發神秘氣息的美少女，經常突然出現又突然消失。無預警地提出要進行占卜的提議。





飯塚聰美

個性一絲不苟，喜歡讀書，雖然害怕寂寞，卻無法順利和其他人打成一片，只能沉浸在書中世界。父母都是忙碌的學者，無暇照護，所以實際上是由奶奶帶大的。

特別企劃



遊戲名稱	三國立志傳 3	遊戲類型	角色扮演
語言版本	中文版	製作公司	光譜
發行日期	8 月	預定售價	未定

掌握 ▶▶ 培養人物的竅門

《三國立志傳》中人物的屬性有力量、敏捷、靈感、生命和行動力。力量影響近戰武器的傷害力，敏捷則影響弓箭武器的傷害力，此外他們也是能否使用裝備的衡量標準，你會需要更高的力量才揮得動攻擊力更強的劍，穿得起更好的盔甲；靈感是軍師型人物最重要的屬性，靈感愈高才能持續施法對敵人造成傷害，你可以考慮讓近戰角色也擁有法力，遊戲中有些法術是只能對自己施展的，如「風傷術」，可以持續對周遭的敵人造成風系傷害，你會發現這種法術用在近戰人物身上效果非常的好；生命對所有的角色都非常重要，有像張飛、紀靈這些生命數百點的血牛人物，但那些動腦袋的軍師，生命力很低，在戰場上需要謹慎的保護，在遊戲初期，軍師角色可能會比前線的戰士更需要增加生命的裝備；行動力是人物可移動最遠的距離，您可以讓近戰人物擁有高行動力，迅速接近敵人，也可以讓你的法師角色擁有高行動力，方便走位施法以及遠離戰場。除了基本屬性之外，人物還有水、火、風三種抗性，對抗遊戲中的法術傷害，人物的抗性只能藉由裝備提升，同時提升所有抗性的裝備是很難獲得的，所以玩家可能需要準備幾套不同抗性的裝備，以便應付戰場上不同攻擊特性的敵人。







網路打寶 ▶▶ 尋找夢幻神兵

《三國立志傳 3》新增網路打寶的功能，在連線狀態進入遊戲，當你在三國世界中探險時，你會在各個場景發現不定時出現的網路事件，發生網路事件的地點會出現特殊的提示符號，例如：長白山發現惡鬼出沒，或是襄陽城出現盜賊擾民，當你趕到事件地點就會開啓網路任務，完成任務就可以得到只有網路模式才有的神兵利器喔！為了讓網路打寶更有樂趣，製作小組精心設計出更有深度更豐富的裝備系統。

魔法裝備

透過字首分類機制，不同的字首代表不同的能力。「強悍」增加力量、「祝福」增加防禦力、「殘忍」增加攻擊力，最高級的字首「鳳凰」甚至大幅提昇所有抗性和靈感，77 種魔法字首與 250 種裝備物件組合變化，將產生出近兩萬種魔法裝備。

獨特裝備

由傳說中的中國名匠所打造的獨特裝備，才是衆多網路寶物中的「極品」！這些獨特裝備還分成基本、進階、高級三種等級，隨便一件基本獨特裝備，都不是魔法裝備可以望其項背的，更遑論最高級的獨特裝備，更是價值連城呢！

神奇裝備

套裝是由三到六件裝備組合而成，單一套裝效果並不起眼，甚至遜於金色裝備。但如果你有恆心和毅力組成全套，他產生的全套加成效果，將會超越獨特裝備，絕對讓你的蒐集苦心不會白費。

神秘古文組合

在所有的裝備中都刻有一個古文字，分別是陰、五行、八卦，只要你的裝備中有符合古文組的古文字，就會啓動古文組的神秘效果。古文組效果是直接加在原本的裝備效果上喔！所以如果你原本已經穿滿高級魔法裝備、甚至是金色裝備，再加上古文組合，那真是神鬼闢易、所向披靡了！



每到新學年的開始，就可以從新生中挖掘人才喔！

精采的球賽即將開始，先調整擔任先發的黃金陣容吧！

《青少棒揚威記 2》除了各種真實的球場戰術運用，琳瑯滿目的球具裝備及精采的魔投魔打技外，人物的養成更是這款球隊經營遊戲的重點，前期我們曾介紹過各種寶物裝備及魔投魔打技，本期我們將重點放在球員身上，深入剖析八支可供玩家選擇球隊的特性。

遊戲名稱	青少棒揚威記 2	遊戲類型	策略模擬
語言版本	中文版	製作公司	光譜
發行日期	已上市	預定售價	750 元

◎魔技高超的烏鴉隊



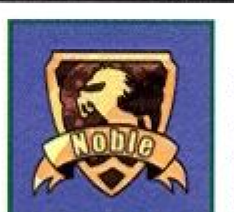
烏鴉隊擅長以魔投魔打技克敵制勝，但即使不靠魔投魔打技，烏鴉隊仍具有許多優秀球員，擁有與其他強隊一爭高下的實力，因此烏鴉隊不僅是中區的常勝軍，並且也曾奪下了四座青少棒錦標賽的冠軍獎盃。

◎速度驚人的彗星隊



只要彗星隊壘上有人時，你一定得特別小心，因為他們隨時有可能衝回本壘。彗星隊的腳程是出了名的快，將球擊出後，從本壘跑到一壘的全隊平均速度不到 5 秒鐘，因此每年盜壘王的獎項，幾乎成了彗星隊的囊中物。

◎投手如林的貴族隊



由於學校本身屬於貴族學校，因此貴族隊擁有比其他學校球隊更優渥的經費。貴族隊擁有實力最堅強的投手陣容，無論先發、中繼或救援投手都高手如林，完全不必擔心會有投手不夠用的窘境。

◎耐力過人的駱駝隊



駱駝隊陣中隨處可見體型高大的球員，看起來一點都不像青少棒選手，反而比較像是成棒球員，這點對於其他青少棒球隊來說，駱駝隊的體型看起來就頗具威脅性。這是一支難纏的隊伍，特別是他們過人的耐力，即使延長比賽時間，也絲毫不影響他們的表現。

◎靈活多變的精靈隊



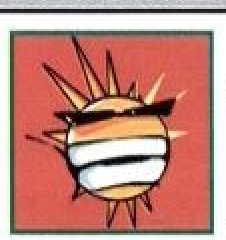
精靈隊是東區球隊中的常勝軍，就外型上看來個頭很小，但是靈活是他們最引以為傲的特長，因此配合這樣的球員特性，精靈隊的戰術運用也是公認最靈活的球隊。

◎女生當家的彩虹隊



由於這是一所女校的球隊，因此全部球員都是女生就不足為奇了。雖然球員都是女生，但是她們絕非省油的燈，無論打擊或守備，都有資格擠入一流球隊排名中。

◎火力威猛的太陽隊



太陽隊是北區最強的球隊，在過去二十年的青少棒錦標賽中，太陽隊就囊括了九座冠軍獎盃，並創下五連霸的輝煌紀錄。太陽隊陣中猛將如雲，許多球員都具備強大的打擊火力，尤其第三棒的郭中平、第四棒的林文彬及第五棒的黎若男，連續三棒構成了密集的火網，是讓各隊投手最頭痛的黃金三角了。

◎滴水不漏的藍天隊



想從藍天隊手裡拿到分數是極度困難的事，因為這是一支號稱史上防守最強的球隊，最特別的是，他們的外野手擁有五次接殺全壘打的紀錄，讓不可能成為可能就是他們追求的目標。



不得了！一不小心就打出個全壘打囉！

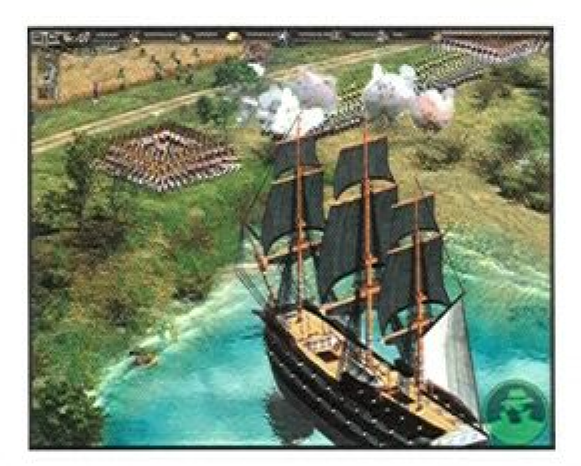
YA！連續三個三振，要怪就怪你們打擊實在太弱了！

為什麼你不滾得快一點，沒看見打者都快跑上二壘了嗎？

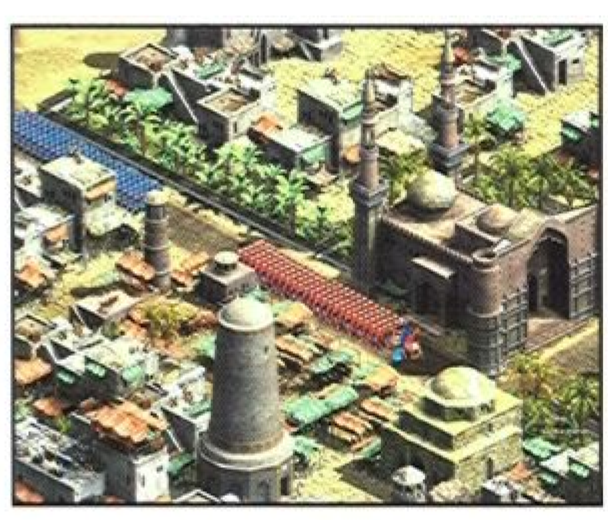


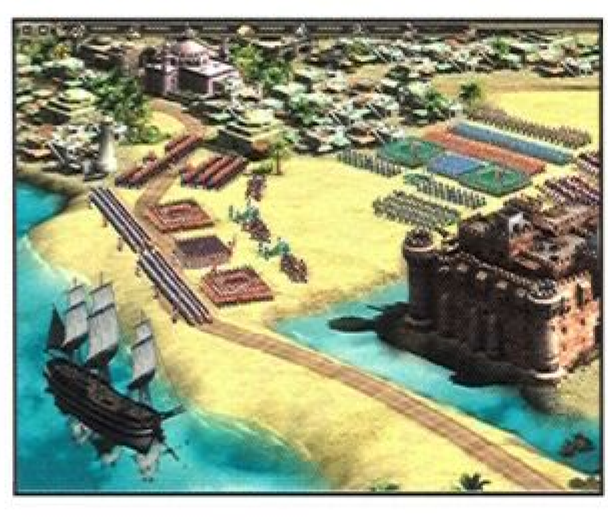
原文名稱	Cossacks 2	遊戲類型	回合戰爭
語言版本	中文版	製作公司	Stormregion
發行日期	7月	預定售價	未定

由Stormregion製作的《哥薩克二》，除了享受豐富華麗的場景風光和細膩翔實的史實設定，最令玩家摩拳擦掌的，自然是如何扮演好調度部署的關鍵角色，運用策略奇襲得手，打一場漂亮的勝仗。遊戲共囊括了一百五十種軍事單位，除了各式各樣的兵器火砲之外，最吸引人的就是多采多姿的各式兵種！步兵，可說是遊戲的主力兵種，派他們上戰場準沒錯，近身戰鬥和射擊都難不倒他們。而騎兵有速度快的特點，因此非常適合用在解任務方面。工程兵負責興建砲塔，萬一敵人想來搶奪食物，就毫不留情地轟下去吧！只要看過《哥薩克二》華麗的畫面，肯定對那壯盛軍容難以忘懷！在戰場上想衝鋒陷陣，柱形陣會是你的好選擇，此陣型有速度快和不升疲勞度的優點，要佔領資源區也同樣好用。而專門對付騎兵的方陣，遇到敵方的步槍排射或隆隆砲火就沒輒，使用時必須小心注意！運用陣型攻城掠地大呼過癮之際，也要時時注意士兵的士氣是否低落，健康程度是否正常，彈藥有沒有裝滿，尤其迅捷好用的騎兵損失後無法補充，更要精打細算。好好運用自己手邊的兵種，擺出最適合當前戰略的陣型，攻無不克戰無不勝，稱霸歐洲的夢想就不遠囉！





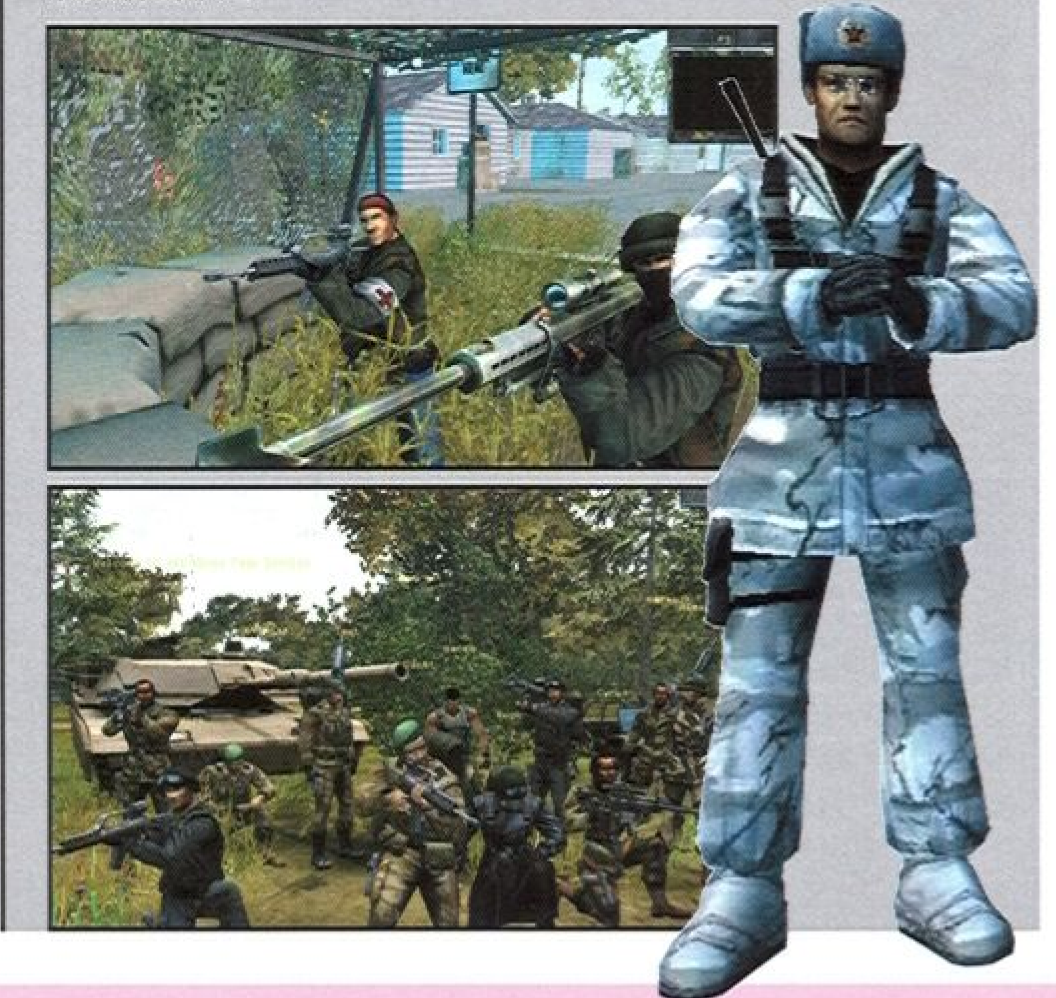






原文名稱	Soldner：Secret Wars	遊戲類型	第一人稱射擊
語言版本	中文版	製作公司	JOWOOD
發行日期	7月	預定售價	未定

故事背景設定在近未來2010年的《賞金部隊》，玩家將扮演一名靠著接任務討生活的超級傭兵，沒有一定的雇主，專門解決美俄等強國不願碰觸的一些機密任務，包括在世界各地解救人質、運送物資、暗殺、摧毀建築物等。遊戲裡每場戰鬥的地圖都根據衛星遙感數據製作，面積超過24平方公里。在大地圖上執行任務，當然需要些代步工具，遊戲裡收錄了70多種各式載具供玩家依照任務屬性選擇。包括悍馬吉普車，俄國的BMP系列步兵戰車，T80、T90坦克，美國的M1，乃至古老的63式水陸坦克等等。除了交通工具，遊戲收錄的槍械武器也是琳瑯滿目，從Hk mk 23手槍一直到貝瑞塔.50狙擊步槍，德國的G36突擊步槍、法國的FAMAS、美國的M4、俄國的AK74、中國的95式、直到美軍新配備的單兵先進武器OICW一應俱全。遊戲的單機部分提供了約250個可選擇的任務，雖然故事背景是固定的單線劇情，不過因為採用非腳本式的關卡設計，遊戲過程會更加靈活多樣。另外單位自訂系統允許玩家自訂角色包括頭部、臉、外套、長褲、頭部配備、背包、護膝，等等所有外部造型，光是遊戲內建的造型模組就能創造出六萬多種造型。如果你是FPS的狂熱份子，這款遊戲會讓你學會團隊作戰的精髓，克敵致勝的快感。




PC CD-ROM
鬼影鎮
這一次 躲在你背影後的「它們」……
是神劍揮不盡的恐懼？
是魔法抵不住的夢魘？
還是你內心深處最黑暗的「自己」……
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)66209888 FAX.(02)66206868
http://www.interwise.com.tw
CENEGA



最有料的線上遊戲
土撥鼠遊戲網
www.gogogame.com.tw
台灣十六張麻將、梭哈、
四支刀、大老二等....
30款熱門線上遊戲
麻將大獎賽,金元寶大方送
7月舉辦麻將
大獎賽將送出
總重3.8兩純金
金元寶與近百萬點的遊戲點數
名額有100名喔!!!
~遊戲光碟免費送~
請至官方網站登記索取
www.gogogame.com.tw
或直接來電04-23714038
由本公司客服人員爲您服務
在全家便利商店買土撥鼠
遊戲網會員卡就送:
土撥鼠遊戲點數500點
多樂米遊戲網免費天數15天
遊戲金幣1000+遊戲光碟
活動時間 2005年7月5日~8月1日止
全家便利商店
~土撥鼠會員卡在全省全家便利商店,各大連鎖書局,網咖均售~
用GASH樂點卡也能玩喔!!
U.I.T 互網國際資訊有限公司
WhoWant International Information CO.,LTD
客服專線:(04)2371-4038 傳眞專線:(04)2371-4047
e-mail: system@whowant.com.tw



多樂米 Online
DoReMi
麻將館
www.mjgame.com.tw
眞人對戰麻將!!!
精美的3D透視遊戲畫面
再加上輕鬆簡易的操作
營造出身歷其境的緊張
刺激感
多項好康活動
熱烈展開中!!!
不必玩遊戲 贈品直接拿
爲回饋玩家熱情的支持，
凡掛網達到名望10級者，即可獲贈T恤一件
〈價值300元的高級純棉精緻T恤，非虛擬物品〉
史上最強紙娃娃系統
很抱歉由於篇幅有限，無法將所有玩家的
精采照片貼出，請上多樂米遊戲大廳欣賞
www.mjgame.com.tw
現正舉辦虛擬實物贈送活動
趕快告訴大家，不然會沒朋友喔~
~遊戲光碟免費送~
請至官方網站登記索取
www.gogogame.com.tw
或直接來電04-23714038
由本公司客服人員爲您服務
用GASH 樂點卡 也能玩喔!!
U.I.T 互網國際資訊有限公司
WhoWant International Information CO.,LTD
客服專線:(04)2371-4038 傳眞專線:(04)2371-4047
e-mail: doremi@whowant.com.tw

多樂米 Online DoReMi 麻將館

多樂米遊戲網開張大吉！

原來麻將可以這麼好玩～多樂米帶你輕鬆享受線上休閒樂趣！

近幾年線上休閒遊戲如雨後春筍般，幾乎每隔幾個月就有一家推出新產品，在衆多休閒遊戲中，玩家該如何選擇呢？現在我們就來介紹一款比較與衆不同的休閒遊戲給您瞧瞧！由互網國際所研發製作的多樂米遊戲網於 2005 年開始提供線上遊戲服務， 目前已開放麻將館，日後將陸續推出大老二，接龍，十三支等熱門休閒遊戲。接著我們快來看看多樂米有何過人之處！

遊戲的特色與系統功能

紙娃娃系統 享受風格細緻的視覺感觀



不同於一般遊戲的紙娃娃系統，多樂米的紙娃娃系統是以 3D 軟體製作，再搭配獨家的反鋸齒技術，讓每個角色及配件圖像的都相當細緻，不論光影或是動態的表現都有相當水準的表現，除此之外， 紙娃娃最重要的當然就是商品的數量，多變的商品才能讓玩家發揮想像力搭配出多變的個人造型，在購物中心裡提供了數百種的服裝、飾品、寵物以及背景等商品，另外還設置了美容館，提供玩家改頭換面以及變換髮型等功能。

造型館 造型百變，成為衆人矚目的焦點！

目前造型館提供數百種服裝與配件，還有令人愛不釋手的寵物喔～



美容館 時尚人物不可不去的聖地

想整形嗎？沒問題！想當帥哥美女或蟀哥霉女，只要到美容館都沒問題！





多樂米銀行 累積你的財富！

這裡提供玩家匯款功能，如果玩家運氣好，贏得許多金幣，可以藉由這項功能匯款給朋友吃紅喔～



我的相簿 保留回憶的最佳方法～

相簿功能可以將玩家的個人造型拍照保存下來，提供玩家日後細細品味，或是將照片傳送到手機當桌布跟朋友炫耀一下喔。





我的寶箱 細心收藏心愛物品

這裡可以收藏玩家所購買的衣服與各種配件，你可以在這裡慢慢挑選試穿過去所買的服飾配件，搭配出最讚的個人造型。



← 多樣角色可供選擇

台灣十六張麻將 上網玩遊戲，不怕四缺一

目前已開放台灣十六張麻將供玩家進行遊戲，並分為新手區、休閒區、富豪區、高手區等區域，各區分別有不同的押注大小以及等級限制，玩家可以根據自己的等級與喜好選擇不同的區域進行遊戲。遊戲中還提供了6名角色，每個角色各有五套服裝讓玩家選擇。在遊戲畫面的表現方面，根據研發小組透露，他們運用了特殊的反鋸齒圖形處理技術，讓遊戲畫面呈現出非常細緻的質感，就連麻將的透光質感也做的相當逼真，人物角色的表情以及語音的表現也相當突出，讓玩家能體驗到相當豐富的遊戲聲光效果。



← 細緻的遊戲角色與背景

後 記

在衆多休閒遊戲競爭的市場中，多樂米遊戲網確實創造了相當特殊與高質感的遊戲風格，而製作公司也相當大方的提供玩家免費索取遊戲光碟，並且免費贈送遊戲帳號與遊戲金幣，想要搶先體驗的玩家可以跟互網國際的客服部門聯繫，客服電話是 04-23714038 ，或是到官網登記索取 www.mjgame.com.tw



← 快上官網瞧瞧吧！

XBOX 360新展望!?

Microsoft與東芝合作開發採用WinCE的HD-DVD播放機

Microsoft於6月27日在日本東京舉辦記者發表會，與東芝共同發表將合作開發採用Windows CE系統的HD-DVD播放機，來強化HD-DVD在數位家電與個人電腦的普及率。發表會中兩家公司計劃結合Microsoft為嵌入式系統所設計的Windows CE作業系統，以及東芝的數位家電技術，開發使用Windows CE的HD-DVD播放機產品，來強化HD-DVD的「iHD」互動式播放功能。另外，關於TV-GAME的應用方面，Microsoft也表明未來有可能發行配備HD-DVD光碟機的強化版於XBOX 360主機上。至於目前已預定在年底推出、採用標準DVD光碟的XBOX 360主機，其規格將不會有所變動。



7月底將讓您見真章!!

SQUARE ENIX遊戲宣傳活動

SQUARE ENIX日前宣佈，將於7月底在日本千葉幕張展場舉辦「SQUARE ENIX派對 2005」的大型遊戲宣傳展示活動。在當天將舉辦各種舞台活動，包括由SQUARE ENIX音樂小組進行《Final Fantasy XII》、《冒險奇譚 3》的遊戲配樂現場演奏活動，以及有著FF音樂之父 植松伸夫先生來擔任特別來賓，還參與《Final Fantasy XII》座談活動。此外，在座談活動中也會有重大的新消息宣佈呢。而隔天則預定舉辦《鋼之鍊金術師》、《密碼時代：指導者們》的舞台活動，並且請到PS2版《鋼之鍊金術師》主題曲演唱歌手 北出菜奈小姐來現場演出，還會播放《鋼之鍊金術師》電影版與《密碼時代：指導者們》的新遊戲宣傳影片。

活動網址 http://www.square-enix.co.jp/party05/



令人感動的名作將以新面孔再次登場!!

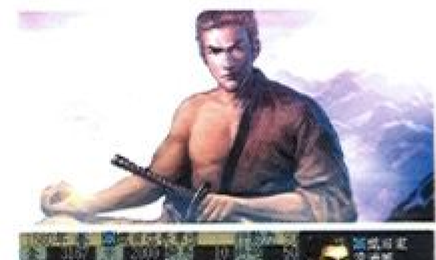
3年B班金八老師完全版

由於許多《金八》的支持者希望能將劇情更加豐富，所流露出衆多心聲到CHUNSOFT公司，因此CHUNSOFT公司將這股原動力化成實際行動，將夢幻化的《金八》已完成版的形式登場！去年，CHUNSOFT公司曾經將電視連續劇《3年B班金八老師》改編成為全闖劇情的遊戲，許多已接觸或已認識的玩家都認為這是一款讓人隨之歡笑、隨之流淚的作品。在經過一年的時間之久，加入了前作因為諸多理由而未收錄的故事劇情，這些故事中3年B班的學生將已完全版的姿態再度與玩家相見！！甚至完全版的售價竟然只要日幣2940。附帶一提，新追加的劇情共有兩篇，一篇是社會科老師神崎武則與學生富士美智子為主的故事。逐漸失控無法自制的神崎老師，他所流露出的感情故事令人值得一看喔。而另一篇則是以3年B班中，老是被同學欺負的北健太為主角。描寫機器人學生轉到3年B班就讀，是從未出現過的遊戲原創故事。（遊戲平台：PS2/發售日：7月28日/售價：￥2940）

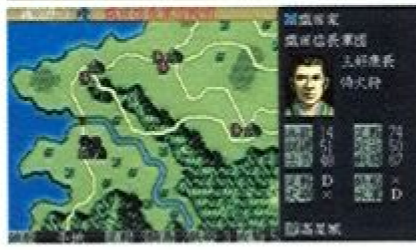


歷史名作將再度現身於PSP上！！

信長之野望：天翔記







在不久之前曾發表 NDS 版《三國志》之後，KOEI 又再度發表於PSP上推出的一款歷史名作系列《信長之野望 天翔記》。這款以日本戰國一代梟雄「織田信長」為主題的歷史戰略模擬遊戲系列作，而PSP版《天翔記》是以系列作第6代的PS版為基礎所改良。在本作中，超過1000名以上的武將登場，每位武將都能透過「教育」的手段來提昇各方面的能力，甚至還可以學習多樣化的特殊技能，讓玩家能依照自己的喜好來培育武將。在領地逐漸擴大之後，還可委任信賴的家臣來擔任軍團長，統率自己的軍隊替主君打天下。（遊戲平台：PSP/ 發售日：8月25日 / 售價：￥5040）

SCEH 暑期活動強檔將熱翻天！！



前一陣子 SCEH 台北分公司宣佈，將於7、8月的暑假檔期推出一系列的PS2與PSP遊戲宣傳展示與促銷活動，除了北中南三地巡迴展示外，並將提供購入PS2與PSP軟體、硬體的玩家，以集點的方式來進行贈獎和抽獎活動。夏季活動方面，宣傳主力「Dream Shuttle」大型宣傳展示貨櫃車，自7月2日起至9月4日止，在台北、台中、高雄三地舉辦8場巡迴展示活動。預定展出PS2與PSP的主機與遊戲。PS2將以《EyeToy：Play 2》與《嗶波猴》系列作等輕鬆有趣、適合全家遊玩的類型為主；PSP則預定以主機功能以及新遊戲為展出重點。在促銷方面，預定於7月7日至8月31日舉辦「玩樂一夏”P”就送」暑期促銷販售活動。

持續燃燒著三國無雙的雄風！！

真‧三國無雙4 猛將傳

這次PS2版《真‧三國無雙4 猛將傳》依然是《真‧三國無雙4》的擴張版本，內容跟本篇不同的地方，本篇是強調各個國家為架構的故事內容，在《猛將傳》中則是以各個武將為焦點而進行的。當然，這個部分的改變，則是為了能讓玩家能夠享受到兩種不同的《真‧三國無雙4》。另外，雖然沒有更加明確的遊戲內容，不過向來會增加於《猛將傳》裡頭的新模式，像是新的挑戰模式或者第5把武器、新道具的追加，甚至難易度的設定追加等等，都將在新一代的《猛將傳》中能夠一一享受得到。（遊戲平台：PS2/ 發售日：9月預定 / 售價：￥4280）

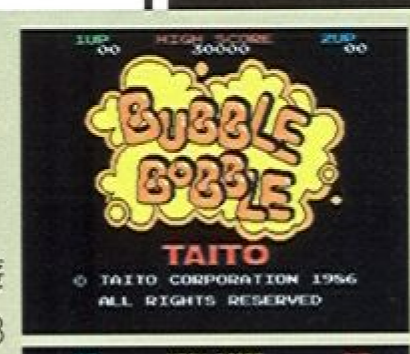


※以上為PS2版《真‧三國無雙4》的畫面。

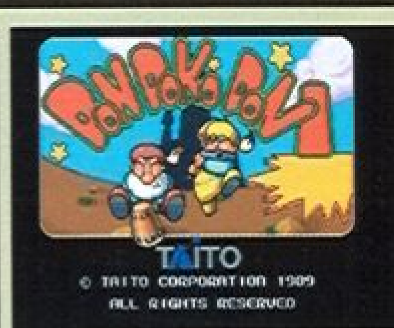
令人懷念的遊戲將齊聚一堂！！

TAITO 懷念作品集 上卷

遊戲廠商TAITO公司發表了將推出過去20餘年來所發行的大型電玩遊戲，並且以合集的形式推出於PS2上的《TAITO懷念作品集 上卷》。在1953年正式成立，1973年發行日本首款大型電玩的TAITO公司，曾推出許多膾炙人口的遊戲，包括70年代掀起大型電玩遊戲熱潮的《太空侵略者》、80年代《泡泡龍》、《奇奇怪界》..等。另外，預約特典為所收錄的25款遊戲解說的設定資料集「TAITO懷念作品集解說書 上卷」，想要的玩家可要提早訂購喔。（遊戲平台：PS2/ 發售日：7月28日 / 售價：￥5040）









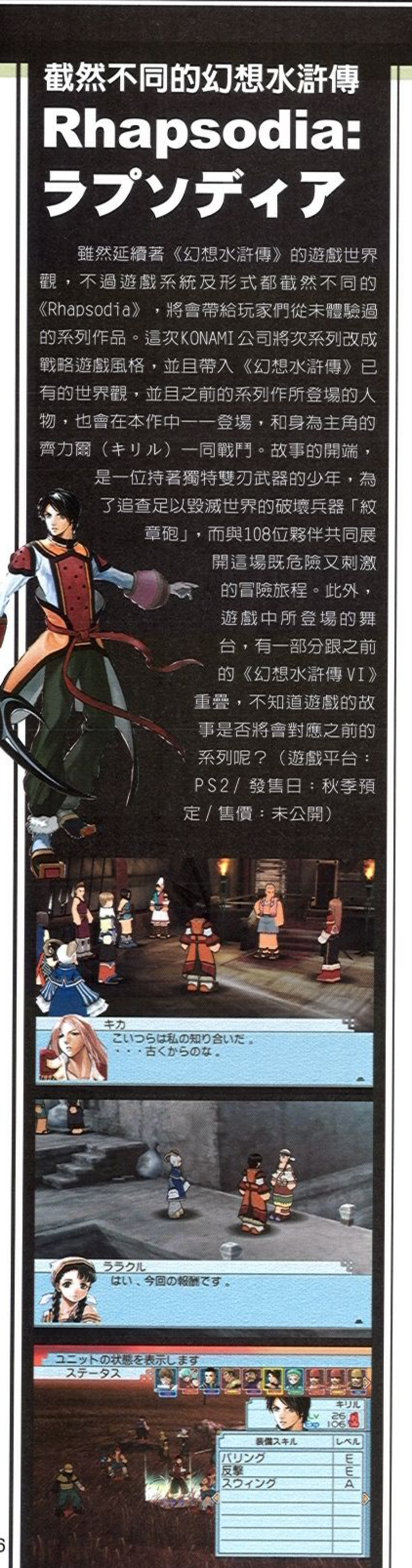




截然不同的幻想水滸傳

Rhapsodia: ラプソディア

雖然延續著《幻想水滸傳》的遊戲世界觀，不過遊戲系統及形式都截然不同的《Rhapsodia》，將會帶給玩家們從未體驗過的系列作品。這次KONAMI公司將次系列改成戰略遊戲風格，並且帶入《幻想水滸傳》已有的世界觀，並且之前的系列作所登場的人物，也會在本作中一一登場，和身為主角的齊力爾（キリル）一同戰鬥。故事的開端，是一位持著獨特雙刃武器的少年，為了追查足以毀滅世界的破壞兵器「紋章砲」，而與108位夥伴共同展開這場既危險又刺激的冒險旅程。此外，遊戲中所登場的舞台，有一部分跟之前的《幻想水滸傳VI》重疊，不知道遊戲的故事是否將會對應之前的系列呢？（遊戲平台：PS2/ 發售日：秋季預定 / 售價：未公開）



更加進化的Winning Eleven即將推出！！

勝利足球9



在暑假期間從不缺席的《勝利足球》系列作，在KONAMI公司的催促下，預定於8月4日推出最新作《勝利足球9》。並且不再是單一版本，而推出了PC／PS2／XBOX三個版本，讓更多的玩家能夠享受到《勝利足球9》的樂趣。今年《勝利足球9》則把遊戲內容更加進化許多，像是時勢不可缺的「網路戰功能」、還有能讓玩家自行去安排球隊的營運等工作的「教練模式」，還有因應2006年即將開打的四年一度「FIFA世界盃足球賽」，這次的《勝利足球9》更可說是替明年的FIFA足球暖身呢。雖然前面說推出在三個平台上，不過也只有在歐美地區才有這種多重享受。至於在日本地區找來國家代表隊的總教練Mr. Zico和選手中村俊富來擔任《勝利足球9》的遊戲代言人。另外，這次特別強調網路對戰功能，在任何平台上都有豐富的對戰模式，譬如說搭宰可以保存比賽結果的「Memorial Match模式」，在此模式裡收錄包括累計戰績、勝率在內的20人份資料，而且在網路封包的傳遞上更有效率，使得網路對戰更加快捷。（遊戲平台：PS2/ 發售日：8月4日 / 售價：￥7140）

武術與法術的遊戲世界觀

天地之門

這款遊戲是由CLIMAX公司所開發，並且由SCE公司發行，是首款在PSP主機上所推出的原創劍術動作RPG《天地之門》。本作是以武俠為題材題材的角色扮演遊戲，以洋溢著東方風格的虛構世界「央卦」為舞台，敘述習劍青年「真武」與同門師妹「翠鈴」追求幻之祕劍「三盤劍」，並捲入央卦五大門派明爭暗鬥之中的旅程。而本遊戲獨特的劍術動作戰鬥系統，不同於傳統回合制一刀一劍的戰鬥方式，是採用近似動作類型的靈活操作，不但可自由奔馳在戰鬥領域之中，還能使出各種拳腳刀劍連續攻擊，以及更具震撼力的法術攻擊。遊戲中的敵人種類除了人類之外，也包括各種妖怪以及大型的神獸等，相當豐富。遊戲場景是以全3D的形式所構成，細緻地刻畫央卦大陸各地不同的自然景觀以及城鎮造景。角色造型的細膩程度是掌上型主機前所未有的，尤其在肢體與五官表情的演出上非常生動靈活。另外，主要劇情橋段部分並搭配語音的演出，呈現生動的戲劇效果。附帶一提，台灣將會發行繁體中文版，是PSP第一款以中文化所推出的遊戲，喜愛的玩家們不妨密切注意此遊戲的各種訊息吧。（遊戲平台：PSP/ 發售日：7月預定 / 售價：未公開）





蕭亞軒勁裝化身 與法務部攜手宣誓網路防駭

RO 百萬樂透彩首期 7月19日與台北銀行同步開獎

全台灣人氣最旺的線上遊戲《仙境傳說 online》為了宣導網路安全防護升級，6月25日邀請了法務部長施茂林、新聞局長姚文智，和智冠科技總經理王俊博、遊戲新幹線副總經理林榮一與擔任遊戲新幹線「安全防護大使」的蕭亞軒，於「台北新世界」購物中心，共同攜手宣誓「安全防護年」的網路防駭，提醒玩家確實做到防駭6步驟才能真正“安全護e生”。 另外在「新世代的誕生」改版同時，「RO百萬樂透彩」也於7月13日到8月17日同時展開，玩家於活動期間內打怪可隨機獲得「號碼箱」，並由不同地區、不同類型的「號碼箱」內得到「希望號碼球」，只要蒐集自己想要下注的6個號碼球後，與「樂透兔女郎NPC」對話，即完成選號作業。「RO百萬樂透彩」共舉辦5期為期5週，每週開獎一次， 了維持公信力，得獎號碼依據每週五晚上8點半「台北銀行」開出之號碼為準，頭獎獎金為100萬，貳獎、三獎為RO神級虛擬寶物，三獎則為遊戲中的消耗性物品。



仙境傳說格鬥精裝版 網路預購！

凡在遊戲基地預購「仙境傳說格鬥精裝版」遊戲軟體，就可以得到「天使波利風鈴」一個，限量一百個，只有前一百名預購精裝版的玩家才有的喔！

活動時間：7月2日～12日
預購網頁：http://buy.gamebase.com.tw/product.asp?pid=1157



6月27日起 台視首播 仙境傳說 看卡通拿虛寶

根據當紅線上遊戲《仙境傳說 online》改編而成的日本RO卡通，將從6月27日開始，週一到週五晚間5:30到6:30在台視播出，日語發音搭配中文字幕，以服事優法與劍士羅安為主角，總共有26集。「遊戲新幹線」在卡通開播的同時也舉行「仙境傳說集集樂」活動，只要玩家認真玩遊戲、仔細看卡通，就有機會獲得獎金、虛擬寶物、和RO精美周邊。

活動詳情：http://ro.gameflier.com/action/2005629/act/RO20050629.html



津津優酪乳 EI 虛擬寶物大方送

遊戲新幹線與津津優酪乳合作舉辦「津津優酪乳EI虛擬寶物大方送」活動，7月1日起到7月31日期間，消費者只要寄回「津津優酪乳」外包裝上的「青色山脈」圖像一張，到台北市和平東路3段10號5樓之1「津津優酪乳活動小組」收，註明參加者姓名、聯絡電話、住址、E-MAIL、角色名稱、伺服器名稱、帳號即可參加抽獎。

工人物語5：帝王之路

製作開發：BLUE BYTE	代理發行：松崗
遊戲類型：即時策略	版　本：中文版
建議售價：1080	發售日期：暑假

《工人物語》回來囉！相信喜好即時戰爭以及策略經營類型的玩家們都玩過這一系列的遊戲。最新一代的《工人物語5：帝王之路》使用著名的3D成像引擎Renderware製作，讓這個系列有了全新的面貌，以往的卡通式畫面如今以更加真實的表現方式來呈現，像是遊戲中的一草一木、地形地貌以及各種建築物的細節都相當地精緻。不過喜愛《工人物語》的玩家們也不必擔心遊戲會因此喪失以往的感覺，雖然遊戲畫面進步了，但是整體的風格還是會讓人覺得：「這就是《工人物語》啊！」。





玩家輕鬆打體驗 RF Online

輕鬆打推出3款 RF 限量儲值電信卡

擁有會員人數26萬人，創下同時最高在線人數3.7萬的《RF Online》，將與輕鬆打推出限量專屬儲值卡，精美的卡面設計值得喜愛RF的玩家一次珍藏！自7月1日起，至8月31日止，全省便利商店及遠傳、和信門市均可購買到面額300元、600元及1000元等三種卡面款式的RF專屬儲值卡，而每張儲值卡均附有《RF Online》40點開卡點數、開卡序號與密碼，玩家只要在7月1日至9月30日前登入，輸入開卡序號及密碼，即可獲得一組《RF Online》啟動碼；此外，每張儲值卡還附有刮刮卡一張，凡幸運刮中的玩家，即可得到RF銀河炫光主機或精美週邊商品！





尋找隱藏在鬼影鎮裡的秘密！

逛鬼影鎮官網 答題通關送遊戲

即日起只要上《鬼影鎮》官方網站，棲身貼近《鬼影鎮》豐富的故事劇情中，非但不會嚇破膽，還有機會抽到英特衛所提供的《鬼影鎮》喲！欲參加「鬼影鎮有獎徵答」只要在7月25日以前輕輕鬆鬆回答以下3個問題，填寫正確答案/個人資料（姓名；電話；e-mail）寄至amanda@interwise.com.tw即可參加抽獎，有機會拿到《鬼影鎮》喔！



1. 《鬼影鎮》主角是為搭救他的什麼人而來到鬼影鎮？
2. 玩家可以透過收集什麼道具在魔法商店交換物品？
3. 《鬼影鎮》的遊戲背景是發生在世界的哪一洲？

鬼影鎮官網 http://www.interwise.com.tw/shade/gods/home.htm

Gurumin 命名父母大募集！



《Gurumin》是繼《伊蘇》系列、《英雄傳說》系列後，Falcom主力最Q最動人心絃的另一鉅作，歡迎大家一起來見證另一個偉大系列的起點，你也可以當Gurumin在台灣的命名父母喔，《Gurumin》命名活動正式展開，怎麼樣的名字才適合可愛的帕琳小天使呢？決定權就在玩家手上啦，即日起至7 月底止，將你覺得和Gurumin最"麻"的名稱以以下格式：

標題：Gurumin的好名字

內容：您所提供的Gurumin中文名稱、姓名、電話、住址、聯絡方式及身份證字號（領獎用）以email寄至anzar@interwise.com.tw，就有機會得到Gurumin並率先體驗此一Q到不行的可愛遊戲喲！

英特衛網站http://www.interwise.com.tw





A列車7

製作開發：ARTDINK
代理發行：松崗
遊戲類型：策略經營
版　　本：中文版
建議售價：未定
發售日期：暑假

自1985年ARTDINK發表「A列車系列」以來，便以驚世的創舉榮獲國內外多項大獎，成為鐵道遊戲的金字招牌，也成為鐵道迷指定的收藏之一。2005年的最新作品《A列車7》更被喻為「A列車系列」20周年紀念的代表作，在日本甫推出即成為當月LOGiN銷售冠軍。遊戲以全新的3D效果呈現，玩家可以看到1600* 1200 UXGA超高精細畫面，攝影機細膩的切換設定讓玩家可以隨著列車的行進欣賞沿途風光。寫實的道路車輛以及豐富的建築物件，還有百輛根據實體描繪的列車，在空間與時間的交替作用下，交織出幾可亂真的城鄉風貌。



天使之谷新傳：艾菲梅爾島傳說

製作開發：Chrome Six	代理發行：美商藝電
遊戲類型：戰略角色扮演	版　　本：中文版
建議售價：890元	發售日期：7月20日

具備高度戰略要素的美少女奇幻角色扮演遊戲隆重登場！遊戲中的故事發生在一個名為艾菲梅爾島位於杜雷大陸東方，距離大陸非常遙遠的風光明媚之孤島。這座島是自古以來就採取永世中立之立場的小國「瓦薩蘭德公國」的領土，也因為各國王族的休憩地都存在於這座島上，因此自古以來，這座島也就成為各種權謀橫行的舞台。另外數位日本知名聲優都為遊戲而獻聲，包括飯塚雅弓、井上喜久子、松岡由貴、小林沙苗、田村由加莉、荻原秀樹與川澄綾子。



→ 遊戲首批特典：收藏塔羅牌（1組22張）。



幻想三國誌貳

經過前幾期的密集報導後，相信大家對《幻想三國誌貳》已有了初步的了解，這一期除了將深入探討遊戲核心，作全面性的深度報導外。《幻想三國誌貳》的動畫也將首度獨家公開，而更重要的是，本期還有製作小組大曝光唷！辛苦的小組成員將在本刊大吐苦水，另外，也請到了遊戲製作人、音樂、原畫、程式說說製作《幻想貳》的心路歷程。

特色傳承 連擊系統

《幻想三國誌貳》的敵我雙方行動是完全即時的，有效的縮短及加快戰鬥的節奏感；而且，也衍生出一個高度刺激的戰鬥玩法－連擊系統。在遊戲的戰鬥系統裡，我方的每個攻擊動作造成傷害時，都將保留一個固定的時間，如在這個時間裡，其它人對同一個敵人再發動攻擊，就會發動連擊。連擊一旦發動，攻擊力就會開始向上修正，而隨著連擊數的增加，攻擊力的加乘將更為可觀。例如：2段打擊時，攻擊力加乘只有5%，而到了後期，隊員學習到了高攻擊段數、高傷害力的招式時，所有隊員的攻擊數值配合連擊的加乘，甚至可高達數十萬的傷害力！當玩家熟悉並習慣了連擊系統後，戰略性的應用就來了。在某些特殊打法的戰鬥之中，某些具有特殊防禦的敵方角色，一般的攻擊是無法對其造成傷害的，但如果集中攻擊，使連擊數高於一定程度的話，滴水穿石，就能突破對方的高度防禦而造成傷害，瞬間瓦解敵方的堅強防備。

GAME INFO

製作開發	宇峻奧汀
代理發行	智冠
發行日期	7月
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	780元
語言版本	中文
適用平台	WIN 98/2000/Me/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	P3-500
記憶體	128MB以上
硬碟	1.5G以上空間
顯示卡	支援DirectX 之3D顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	DirectX相容音效卡
操作	滑鼠、鍵盤、搖桿
網址	www.uj.com.tw/modules/news/


2連擊

4連擊


3連擊


5連擊


6連擊

COVER STORY

蜜兒的絕技 化印系統

遊戲中還有另一個有趣的系統，也是蜜兒的獨有絕技-化印，就是能將精怪、神獸吸納後，在體內與自己共生，在適當的時機，使自己的外形及能力變化成共生的精怪神獸。在戰鬥中，蜜兒可以隨自己的意志自由的變化成化印獸，當變成化印



蜜兒變身

獸時，所有的屬性、技能…等，都將隨之轉換，戰鬥的特性也將完全的不同。而體力、真氣的部



變身成青凜

份，將依照蜜兒的健康狀況產生轉移的作用。例如：當蜜兒只有50%的體力時，變化成荷葉童子-青凜，也將只剩下50%的體力。玩家可以在戰鬥中自由的操控化印獸與敵人對抗，不過因為所有的化印獸，在本質上和蜜兒是共生的狀況，所以當化印獸在戰鬥中不小心氣絕時，也代表著蜜兒生命的流失，因為化印獸並不具有實質的肉體，而是一個靈體的狀態，只是透過蜜兒的身軀產生實體化的作用。所以，一般世間的醫藥、術法是無法救治靈體崩散的化印獸，即使將蜜兒復活了，也無法再變身成該化印獸了。在這種狀況之下，只有帝苑．懸圃的『龍樞寶樹』，透過靈氣的治療，才能讓已經魂飛魄散的化印獸，再度具備化印獸的靈體，重新加入戰鬥的行列。



觀光景點 大公開

與前作比起來，《幻想三國誌貳》的劇情橫跨版圖更廣大了，延伸至黃河以北及西涼地帶，和前作的江南風光相比，多了一份北方漠地獨有的蒼勁及壯闊感。

沙暴盤坑
白馬寒潭
洛　陽
長　安
幽妍島
下　邳
許　都
浮月林
無界縫隙

幻想三國誌貳

白馬寒潭

位於白馬以北的一處僻靜之地，因地勢差異，而產生為數可觀的宏偉瀑布。瀑布下除帶有威力驚人的漩渦，似乎還另有玄機，常有觀遊之人失蹤於此。



下邳

徐州以東的軍事要地。楓葉翩飛、淒豔如血，地形崎嶇、易守難攻，為呂布重軍佈署的主要據點。



沙暴廢坑

昔日張騫出使西域途中所發現的密穴，原擁有者不明，有可能是大月氏。裡面有西域文字、也有張騫所留下的部分註解。



浮月林

清月高掛，水波粼粼，小橋翠竹，自成一趣，據說曾為天女一族的居處，現在則為姬風與姜秀的歸隱之地。



長安城

古城長安，位於陝西，位於關中平原中部，北臨渭河，南依秦嶺。 規模雄偉、街道整齊，亦比起洛陽較為繁榮，目前仍充斥著董卓所遺留下來的非正規軍隊、及尋求出路欲展長才的人士。



許都城

曹操遷獻帝於許都後，以許都為軸心，積極向外擴展。城內規模雄偉寬闊、井然有序、時常可見士兵巡視。



洛陽城

自從被董卓一把火燒盡，往日繁華已不復見，但是仍屬商人軍隊時常路經的大城，雖然四處可見斷垣殘壁，但仍可見城內人民積極回復往日容貌。

遊戲動畫 首度公開！！

《幻想三國誌貳》的動畫首度曝光了！故事在描述上古時期，應龍、女魃在帝苑所發生的淒美故事。





無界縫隙

獨立於人、鬼、魔、神等各界之外的奇異空間，居住著隱仙、地精、妖鬼、魔類等各種族，以及各界潛逃至此的罪犯。巨樹、藤蔓、紅蓮、藍天，唯有遵從此地法則，方能平安生存此處。

幽妍島

位於長江與黃河出口之間的幽妍島，乃是一處凡人不得而入的神秘島嶼。島的周圍環繞橙紅火焰，島上櫻花遍佈，白紗飄逸，傳說居住在此之人皆美如天仙。

製作秘辛 大披露！！



角色名稱 **編劇**

嘍囉小天天/盧彥蓉

興趣：電影、音樂、動漫、胡思亂想、謎之創作、跟副會長聊天

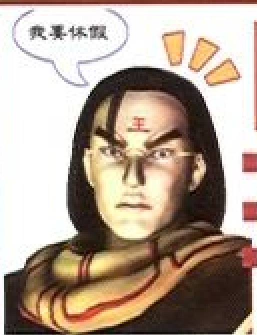
壓馬路吃鬆餅

最喜歡的遊戲：SHINOBI忍、封神演義貳、超時空英雄傳說三、幻想三國誌貳

經歷：參與新絕代雙驕三、幻想三國誌及幻想三國誌貳之製作

對我而言，寫劇本和畫畫一樣，都讓人非常快樂。但一個劇本的生成，卻需要經過層層關卡。從初期的開會討論、中期的翻修、到後期的細微調整，幾乎無時無刻都在變動，只為了呈現最好的一面給玩家。這次除了劇本創作之外，很幸運還參與了場景基本規劃、音樂規劃等更多企劃面的部分，在這其中，我發現做遊戲其實最重要的，是溝通和協調。讓他人也能瞭解劇本中所想表達的情境和設定，真的是很不容易，這也是我除了劇本創作外，一直在努力做的一件事。歷史是迷人的、歷史故事更是迷人～在構思幻三貳的時候，除了三國演義、網站資料是我所參考的基礎，私底下個人其實相當欣賞火鳳燎原陳某老師的創意。(笑)在創作的過程中，人物表現和劇情起伏是我最重視的，遇到瓶頸的時候，我會讓自己好好的睡一覺(因為睡眠不足真的會影響到腦袋的運作XD)，或是隨意看些書籍或電視，然後再嘗試重新以不同的角度或方法來解決目前的問題。一代由於有些因素(包括自己經驗不足)無法將最好的一面呈獻給大家，因此在構思二代的時候，除了希望保留一代精神及優點外，自己更想將一代缺點改正、並提供給玩家一個更深刻豐富及更細膩的世界。二代恰逢三國風雲人物的黃金時代，因此這次無論是人物和劇情，自己都相當喜歡，尤其當看到原畫及美術將人物形象表現的維妙維肖又美麗可愛的時候，心裡的感動更加難以形容。想將自己的感動也傳達給大家，期待大家在暑假能與我們一起體驗幻想三國誌貳！

幻想三國誌貳



角色名稱 製作

邪惡大魔王

興趣：睡覺、看恐怖片、被狗溜吃鬆餅

最喜歡的遊戲：勇者鬥惡龍III、戰神

經歷：楚留香新傳、新絕代雙驕三、幻想三國誌

在製作幻想三國誌貳時，說實在的，有許多的壓力必需要克服。回想在製作幻三的時候，其實完全沒有想過會受到玩家如此的歡迎，只想著要怎麼讓遊戲好玩，各方似乎也沒有這麼的看好，而在上市之後，玩家一直傳來喜歡這個遊戲的訊息，除了有一點點被嚇到、一點點的高興之外，大部份其實是後續的壓力。要做好一個產品的續作，真的不是一件容易的事…保持優良的傳統，又不能讓續作陌生到無法接受，要如何在其中做變化，分寸之間實在是傷透了腦筋…

呵呵～是誰說做續作比較容易的？這次在劇情動畫方面及遊戲變化度、戰略思考的方面，有相當程度的強化，不過新手的玩家也請不用擔心，相信大家也可以很順利的玩完幻想三國誌貳的。今年的暑假，國產的單機遊戲市場將會很熱鬧，不管怎麼樣，還請大家要多多的支持喲～

角色名稱 程式

余金安

興趣：運動、電玩

最喜歡的遊戲：文明帝國、幻想三國誌、世紀帝國

經歷：幻想三國誌貳

悄悄話：快樂的開始、小心的琢磨、認真的體驗、瘋狂的結束。

角色名稱

王孟旭(阿旭)

興趣：打電動、畫畫、看動漫畫、音樂

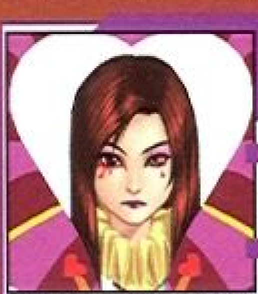
最喜歡的遊戲：太空戰士系列、復活邪神系列、幻想三國誌、各類音樂遊戲

經歷：幻想三國誌貳

悄悄話：選單不要再改了！

幻想三國誌是我最喜歡的遊戲之一，之前只是很單純的玩家，我愛它美麗的場景跟豐富的企劃設定，當玩家時覺得遊戲是這麼的美好，好像沒什麼好挑剔的，可是當我當了幻想三國誌貳的程式後，慢慢的增加了自己對遊戲的野心。舉幾個例子說明，晶魄是一個很好玩的設定，如果因為差一個角度而裝不上去時，玩家應該會很嘔吧，於是增加了晶魄旋轉的功能；場景的動態效果真的很漂亮，可是怎麼把它打開後我那老爺電腦都跑不太動了，修改動態效果的顯示方式吧！另外戰鬥怎麼打來打去都是這樣子，還有戰鬥中都看不到玩家的正臉，所以才有了偷襲系統與百人戰鬥系統；另外，戰鬥中如果被一堆人攻擊時，電腦怎麼好像跑不太動...RPG的物流，到了遊戲的中後期，難免都會崩潰，若能有個系統回收過餘物資，以轉化為更有用的資源為指標，鼓勵玩家，帝苑中的系統於是一個一個誕生。幻想三國誌日文版發行後，聽取了日本的玩家建議，新增搖桿操作的功能。當了遊戲程式後，才知道遊戲其實有這麼多可以改善加強的地方，我們已經盡最大的努力，當然還不盡完美，但希望能給玩家一些不同的感受。

製作小組 機密檔案



角色名稱 遊戲企劃_1

李沁怡Kay071

興趣：當然是玩game啦！還用說！啊！還有看電影、逛網拍

最喜歡的遊戲：WOW

經歷：真的要說嗎？羞答答～～
做過廣告助理、編輯助理、秘書、現在棲息於UJ熱血學園

悄悄話：玩遊戲和做遊戲是不一樣的，姊姊是有練過的，小朋友不要學哦～～



角色名稱 遊戲企劃_2

白易

興趣：玩好玩的、看好看的、吃好吃的，做有成就感的，對！就是享受人生啦！

最喜歡的遊戲：SEGA Virtua Fighter(VR快打)系列、簡直就是數位藝術逸品！

經歷：曾從事電視工作兩年、因緣際會與遊戲業結緣、反正都是提供娛樂的工作～～

悄悄話：遊戲是什麼？它是可以讓你獲得快樂的事
快樂是什麼？它是可以讓你一直想做的事
製造讓大家不斷想玩得快樂事，就是我們的事
宇峻奧汀 提供你的家樂事！



角色名稱 美術長官

約翰

興趣：東看看西看看

最喜歡的遊戲：幻想三國誌系列、Blizard公司的產品

經歷：幻三一＆貳、新絕代雙驕三、新絕代OL

悄悄話：希望遊戲大賣～



角色名稱 3D美術組長

睿暘君

興趣：吃烤煎蛋

最喜歡的遊戲：幻三一

經歷：超時空英雄傳說三、新絕代雙驕三、幻想三國誌一＆貳、新絕代雙驕OL

悄悄話：每天過著緊張的日子，你們也來幫我按摩



角色名稱 2D美術_1

小心

興趣：畫圖、打game

最喜歡的遊戲：好遊戲都喜歡

經歷：明星志願2、明星志願2000、魔幻騎士、軒轅外傳、神甲奇兵、慾望城市

辛酸血淚史：嗯…進公司還不滿一年，小組的成員們真的都是任勞任怨、不畏艱難、忍辱負重的努力製作遊戲，只差沒24小時睡在公司了。所以請大家多支持正版！



角色名稱 2D美術_2

小莉

興趣：看電影

最喜歡的遊戲：幻三

經歷：絕代OL、幻三貳

辛酸血淚史：製作過程：頭痛→咳嗽→感冒→發燒→支氣管炎→扁桃腺發炎



角色名稱 2D美術_3

丫偉

興趣：畫圖、唱歌、動漫

最喜歡的遊戲：鐵拳系列

經歷：新絕代系列、幻想三國誌系列2D製作

悄悄話：左手與脖子越來越僵硬疼痛，難道我不小心看到梅杜沙？！杜殺：叫我嗎？～冷～～>_<



角色名稱 場景設計

王亨祿

興趣：游泳

最喜歡的遊戲：幽靈古堡系列、Pantherfort

經歷：宏廣廣告公司：動畫、構圖設計
利碩貿易公司：產品設計　業訊國際：美術設計

辛酸血淚史：擔任場景設計以來，因為在宏廣構圖時學習了透視、結構、造型，所以都還能完成專案的工作，我相信未來還有很多東西是可以學習的。

角色名稱 音樂

女王菁菁

興趣：打電動，聽音樂，喝咖啡，看漫畫

最喜歡的遊戲：好玩的都喜歡

經歷：新絕代雙驕參，幻想三國誌，新絕代雙驕online，幻想三國誌貳

悄悄話：主題曲好難做喔>.<每天回到家除了砍怪什麼都不想...

在做幻想三國誌貳之前，新絕代雙online進入即將完成階段，由於在音樂風格上差異頗大，因此需要一些時間緩衝適應，相較於新絕online，幻三貳的曲風要再更深沉些，因此在新絕online中的慢板曲子，可能在幻三貳裡面已經是接近輕快的程度了。初期完成的第一首曲子是<荒山野笛>，我也是從這邊開始慢慢調整風格，早期作曲的時候，常常會被企劃唸說像新絕online的風格(=.=)，後來慢慢脫離新絕online的感覺，幻三貳的音樂風格也就越來越穩定了。瓶頸是一定會有的，像是一種風格第一次做的時候感覺比較新鮮，第二次做就會比較膩，第三次就會很疲憊很難做，所以我會儘量把風格不同的音樂穿插著做，這樣可以稍微避免疲乏，可是到後期，這種狀況還是免不了的，更何況後期的東西一般而言都會更重，編制更大，做起來也就會格外辛苦。做音樂的時候，我習慣在初期就先跟企劃溝通過，我會儘量去了解企劃所想要的風格走向，以及企劃個人音樂上的認知，合作過的人一多，你會發現每個人對於音樂的感覺認知都不同，所以同樣一句話，不同的企劃講起來差別很大，這也決定了這首歌是不是會需要大幅修改。做一首曲子，我個人做法大致上可以分為做MIDI為主的前半期以及AUDIO為主的後半期，在做MIDI的時候，基本上我只要有大致上的雛形，可以讓人理解我想要做的東西的感覺的階段，我就會請企劃來聽了，這時候再做進一步的溝通，看看是不是符合遊戲中的需要，這樣可以避免已經做好的成品卻要大幅修改，或是要完全放棄的窘境。最後的感想，還是希望自己能夠讓整個遊戲有畫龍點睛的感覺吧，希望各位玩家聽了也會喜歡！(笑～)



角色名稱 原畫

miaow(金水水)

興趣：畫圖

最喜歡的遊戲：幻想三國誌貳

經歷：參與新絕代雙驕三、幻想三國誌及幻想三國誌貳之製作

從幻三到進入到幻三貳，要進入到一個全新的劇情跟人物，我花了一段時間去推敲每個人的個性，當然每一個現在所看到的角色，都是歷經多次修改或細修而成的，我想畫人物對我而言最..最..最..重要的是，要了解每個人的特質，要不我一定畫不出來..(笑)在經過幾次修改和退稿之後(退稿是必要的)，會越來越貼近自己和企劃想要的感覺，然後就是呈現在各位面前的樣子了。要維持幻三延續的風格，但希望比幻三更好，造型要更中國風？還是不要侷限？為此自己試了好幾次。想不出來的時候，就會看太空戰士的設定集或一些其他不相關的畫冊，讓自己的大腦淨空一下，然後重新拿出紙筆再出發。想造型時大概是我最痛苦的時候吧，但一旦試出來，角色大致底定後就會覺得鬆了一口氣。如果問我最喜歡誰？我大概會答不出來，這次的人物我都很喜歡！（因為劇本寫的太好了！）希望喜歡幻三的玩家們要繼續支持幻三貳呦！你們的支持就是我們的動力！



角色名稱 3D美術_1

狗狗之愛會長Elen

興趣：電玩、動漫畫、玩旺北鼻、捏棍樂恩

最喜歡的遊戲：魔獸世界

經歷：幻想三國誌、新絕代雙驕OL、幻想三國誌貳

悄悄話：歡迎大家加入"狗狗之愛"XD



角色名稱 3D美術_2

鄭全港

興趣：釣魚、下棋、做家事

最喜歡的遊戲：絕代系列、幻三系列

經歷：新絕代雙驕OL、幻想三國誌貳

悄悄話：幾百塊買一群人花那麼多心血做出來的遊戲很值得吧！所以請支持正版！



角色名稱 3D美術_3

小奶油

興趣：唱歌、看電影、打電玩、看書、睡覺

最喜歡的遊戲：AD&D系列、KOEI三國系列、新絕代雙驕系列、幻三系列、NBALive系列等

經歷：楚留香新傳、新絕代雙驕三、幻想三國誌一&貳、絕代OL

悄悄話：每天就是：做遊戲、玩遊戲、睡覺…



角色名稱 3D美術_4

tar

興趣：打電玩、看電影、唱歌、畫圖

最喜歡的遊戲：鐵拳、太空戰士

經歷：幻想三國誌一&貳、新絕代雙驕OL

辛酸血淚史：遊戲快接近完成的階段，就表示要持續加班一陣子啦～～好久沒玩Game了，我的PS2蓋上一層灰塵囉！



角色名稱 3D美術_5

UJ戰隊～瑪麗蓮霧玲

興趣：沒有特定的興趣，就是我的興趣啦！

最喜歡的遊戲：賣勾共～當然是UJ出品的遊戲囉！

經歷：單純～只賣身給UJ哦！新絕代雙驕OL、幻想三國誌一&貳

辛酸血淚史：ㄟ～天有亮過嗎？



角色名稱 3D美術設計_1

UJ戰隊～烏龜湯

興趣：矮油～問人家的興趣(害羞～害羞)

最喜歡的遊戲：我不玩遊戲滴

經歷：新絕代雙驕OL

悄悄話：唉～賣勾共啊～～人生嘛～就是醬子啦！不是黑的就是白的～～



角色名稱 3D美術設計_2

UJ戰隊～耶簍

興趣：看漫畫、動畫、睡覺、剪羊毛、挖馬鈴薯

最喜歡的遊戲：踩地雷、麻痺

經歷：幻想三國誌一&貳、新絕代雙驕OL

悄悄話：求求你，我想放假啊～～||||

角色名稱 3D美術設計_3

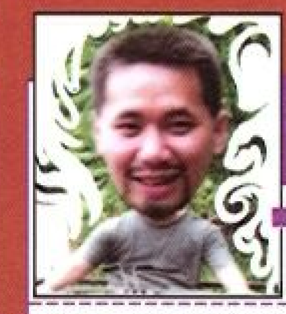
UJ戰隊～捕陸

興趣：睡覺、看漫畫小說、發呆、海外旅遊、看堂本兄弟

最喜歡的遊戲：Robot Online、採地雷

經歷：幻想三國誌一&貳、新絕代雙驕OL

悄悄話：我要玩MSN啦～我要休假啦～～



角色名稱 3D美術助理

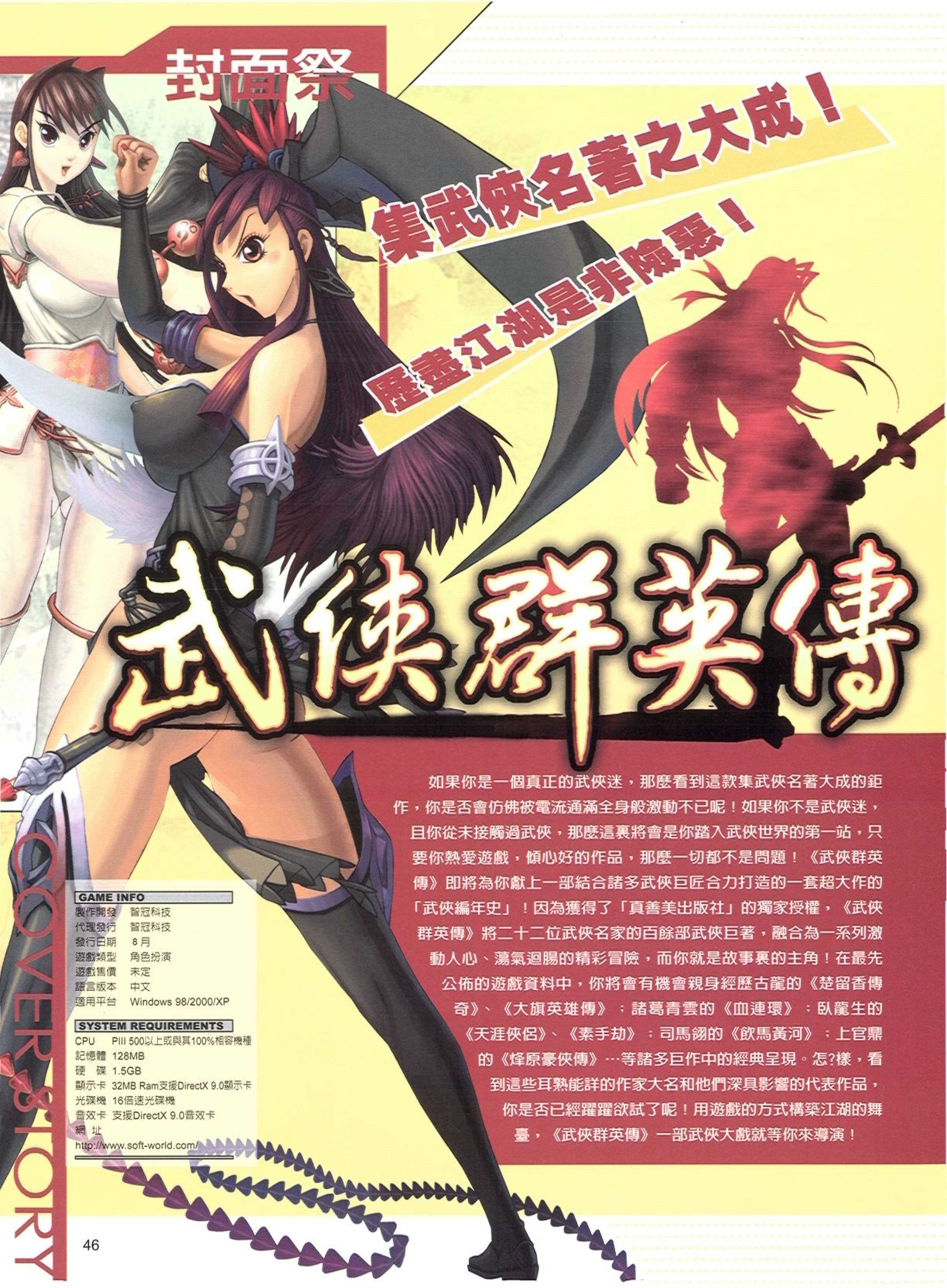
信豪

興趣：看電影

最喜歡的遊戲：三國群英傳

經歷：幻想三國誌貳、新絕代雙驕OL

悄悄話：在我內心深處有一句話想對忠實的幻三貳玩家說：喵的咧～原來就是你們害我天天加班的哦～！！



集武俠名著之大成！

歷盡江湖是非險惡！

武俠群英傳

如果你是一個真正的武俠迷，那麼看到這款集武俠名著大成的鉅作，你是否會彷彿被電流通滿全身般激動不已呢！如果你不是武俠迷，且你從未接觸過武俠，那麼這裏將會是你踏入武俠世界的第一站，只要你熱愛遊戲，傾心好的作品，那麼一切都不是問題！《武俠群英傳》即將為你獻上一部結合諸多武俠巨匠合力打造的一套超大作的「武俠編年史」！因為獲得了「真善美出版社」的獨家授權，《武俠群英傳》將二十二位武俠名家的百餘部武俠巨著，融合為一系列激動人心、蕩氣迴腸的精彩冒險，而你就是故事裏的主角！在最先公佈的遊戲資料中，你將會有機會親身經歷古龍的《楚留香傳奇》、《大旗英雄傳》；諸葛青雲的《血連環》；臥龍生的《天涯俠侶》、《素手劫》；司馬翎的《飲馬黃河》；上官鼎的《烽原豪俠傳》…等諸多巨作中的經典呈現。怎?樣，看到這些耳熟能詳的作家大名和他們深具影響的代表作品，你是否已經躍躍欲試了呢！用遊戲的方式構築江湖的舞臺，《武俠群英傳》一部武俠大戲就等你來導演！

GAME INFO

製作開發	智冠科技
代理發行	智冠科技
發行日期	8月
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	未定
語言版本	中文
適用平台	Windows 98/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	PIII 500以上或與其100%相容機種
記憶體	128MB
硬　碟	1.5GB
顯示卡	32MB Ram支援DirectX 9.0顯示卡
光碟機	16倍速光碟機
音效卡	支援DirectX 9.0音效卡
網　址	http://www.soft-world.com/

浩瀚江湖 誰主沈浮



故事從這三人的兒時開啓，純真的年代，各自懷揣著對未來的夢想，卻因為突然的變故，從此各自踏上了動盪的江湖…。邪惡、周密的陰謀等待著你一步步地發現，神秘、陌生的世界迎接你一次次的探索。他，能夠識破魔帥的真實身份為自己洗清罪名嗎？他，能夠為父報仇，找尋出母親下落嗎？他……她……？有一個世界正在恭候你的光臨，我們叫他《武俠群英傳》！



楚留香（古龍—楚留香傳奇）

風流倜儻的江湖浪兒，擁有千萬「香迷」，身為盜帥但卻為人正直，因其富有傳奇色彩的經歷留下了種種關於他的傳說。

司空遠（(諸葛青雲　血連環)

直來直去的熱血少年，背負著殺父之仇，為了找尋母親下落不惜行程千里，時刻為了成為武林偵探的目標而努力。

胡鐵花（古龍—楚留香傳奇）

永遠都是興高采烈，得意揚揚，楚留香的鐵杆夥伴，為人忠義，但卻嗜酒成性，生活向來居無定所，飄搖不定。

遊戲玩法 與眾不同

神兵利器，隨心打造

《武俠群英傳》提供了獨特的武器打造系統，可以通過在世界各地收集的材料隨心所欲打造自己心愛的兵器，提升威力效果，而且根據收集材料的種類、數量的不同，相互搭配起來可能會有附帶特殊的效果出現哦，而且附帶的攻擊效果也非常豐富：中毒、盲目、昏迷、混亂、技封、禁使、麻痹…還有更多效果等待你去發現！當武器打造了一定次數時，武器的外觀可是會發生變化的，看著自己心愛的兵器越變越漂亮，越變越厲害感覺一定很棒吧！不僅如此，隨著武器等級的提升，主角的基本屬性也會有所增加，甚至將學會更高級的奧義也說不定喔～

▶ 大部份打鐵所需的材料都可從平常戰鬥時怪物的掉落物中獲得，一定要仔細搜集。



▲要讓武器變的更強一定要多去拜訪各城鎮中的打鐵師父才行。

強力技能，隨意合成

這裏，要介紹的是遊戲中另一個獨特且充滿趣味的系統－「技能合成系統」！遊戲中允許合成的技能多達五十多種，而且這些技能的組合性很高，遊戲允許玩家任意組合、拆卸這些技能以便更好地運用到遊戲的戰鬥中。要合成技能，除了必須得到技能書之外，還需要收集技能書指定的相應「卡片」（英雄圖譜），百餘部武俠小說中出現的衆多原著人物，將會被精心製作成一個個精美的卡片撒放在遊戲龐大的世界中，玩家可以收集這些卡片來合成相應的技能，在體驗收集的樂趣之餘也更加深刻地瞭解了遊戲的江湖背景！



▲這就是英雄圖譜，不但能了解到各角色的背景及出處，卡片上的攻防數值似乎還能起到什麼作用？



冒險系統 面面觀

危機槽遇敵系統－改良式踩地雷

《武俠群英傳》的遇敵系統不但有可視敵人的設計，在隨機戰鬥方面甚至完全做到了可選性與可操控性，戰鬥的觸發會與介面左上方獨特的類似「危機槽」的長條物緊密聯繫在一起，當「危機槽」被充滿時才會觸發戰鬥。「危機槽」只在人物有所行動時才會增加，當人物停下來槽內的計量將會自動減少。不僅如此，當觸發戰鬥後，畫面中心會出現一個計時圈，提醒你做好準備「要開打了」，當計時圈計時後才會真正進入戰鬥場景，如果在計時完畢前，瘋狂點擊計時圈，就會有較大的幾率避過戰鬥，同時「危機槽」也會還原為零狀態。亦即將傳統的RPG踩地雷遇敵方式加以改良，即保留了部份踩地雷的不可預知性，也加大了玩家的自主控制權，真正做到了「一切由你做主」！



▲楚留香輕功卓越，因此他的危機槽也是所有角色中最長的，這表示以他帶隊不會太頻繁的遭遇敵人。

原著人物－獨特的表現形式

《楚留香傳奇》中的盜帥楚留香、《血連環》中的豪氣少年司空遠、《天涯俠侶》中愛恨分明的西門玉霜、《飲馬黃河》中的皇族後裔朱宗潛…。從上百部武俠小說個性鮮明的人物中精心挑選出來，身世神秘的衆多主人翁，將會時刻陪伴在你左右。遊戲中提供了可以隨時更換領隊的冒險形式，玩家可以根據自己的喜好特別挑選出鍾愛的角色作為領隊。當更換了領隊，因為各主角的性格差異會直接體現在人物動作上，當人物停下來就會作出生動的動作，宇文老爹的大煙杆、西門玉霜的神鞭都會和人物產生互動，體現出每個人獨有的特點。不僅如此，領隊系統還與「危機槽」息息相關哦～至於具體怎樣體現，當然要在遊戲中去體會啦。



▲空遠一進入戰鬥中就會脫掉他的外袍，十分的帥氣。

解 謎－不可忽略的團隊配合

既然是行走江湖，怎麼能缺少同伴的協助，所謂「好兄弟，講義氣，闖江湖，全靠你」即使是再強大的主角，那麼缺少了其他同伴的幫助也會在江湖上舉步維艱！《武俠群英傳》中最可貴的地方還在於其強調隊伍中每位主角的團隊配合，無論是在戰鬥、解謎、冒險中，團隊的配合無處不在。在遊戲冒險場景中存在著各樣的機關、謎題，有時候一個人可是應付不來的，而只要利用角色的領隊技能相互配合，便可以輕鬆搞定所有困難。例如楚留香的彈指神功可以開啓遠處的機關、西門玉霜的鞭子可以操作高處的機關拉桿、宇文奇的飛芒神針可以射昏敵人…等。

破 壞－發洩的樂趣

遊戲中的冒險場景有很多都存在著可以破壞的物件哦～。通過每位主角獨有的技能通常可以將這些物品擊得粉碎，值得一提的是，楚留香聞名的「彈指神功」也將可以利用來破壞遊戲場景中的物品，且破壞後的物品中大多放有獎勵品，甚至過關的關鍵道具。但是，主角並非萬能的，例如楚留香的彈指神功雖然可以擊破花瓶之類的物品，卻不能擊碎巨岩，某些場景中阻路的巨岩，需要日後加入的夥伴才能擊碎，至於他是誰？還是進入遊戲後自己體會吧…



◀空遠的紅蓮棍可以擊破木桶和木箱，有時還能發現一些意想不到的道具喔！

戰鬥！不可少的江湖歷練

《武俠群英傳》的戰鬥方式採用的是真正3D的戰鬥環境，而且有別於一般傳統回合制戰鬥，獨創了行動排序跑位系統，效果更加真實，且使戰鬥與場景間產生了更多的互動，戰鬥畫面華麗、流暢（尤其當角色相互配合發出合體技時的特效），同時配合上各個角度的3D鏡頭相互切換、追隨，給人以視覺上超強的衝擊力。另外，戰鬥時畫面上方會顯示出參與戰鬥的敵我名稱，排序的方式會受到敏捷及選擇的行動方式等影響，例如選擇使用必殺技將會比普通攻擊需要更多的等待時間，從而影響了發招的先後順序，因此在戰鬥時如何合理的分配人物行動，也是至關重要的！而當戰鬥人員的情緒發生了變化，也會通過相應的顏色和狀態表示出來，有時候當主角血格降至紅色警戒線時，反而會激起他的鬥志，而使戰鬥威力大增…對戰場全局的把握更有便於各種戰術的合理運用。除此之外，《武俠群英傳》戰鬥系統還有一大特點，就是自主戰鬥系統，玩家可以事先為每位參與戰鬥的人物設定好戰鬥策略，接下來就可以輕輕鬆鬆的「坐山觀虎鬥」了。總之，遊戲的戰鬥系統就是為了你而特別設計的，遊戲的戰鬥表現力將會徹底滿足你戰鬥的欲望！



▲戰鬥特效非常的華麗，這是天系最強的全體攻擊絕招「大日輪」。

網路任務！無限擴充的武俠世界

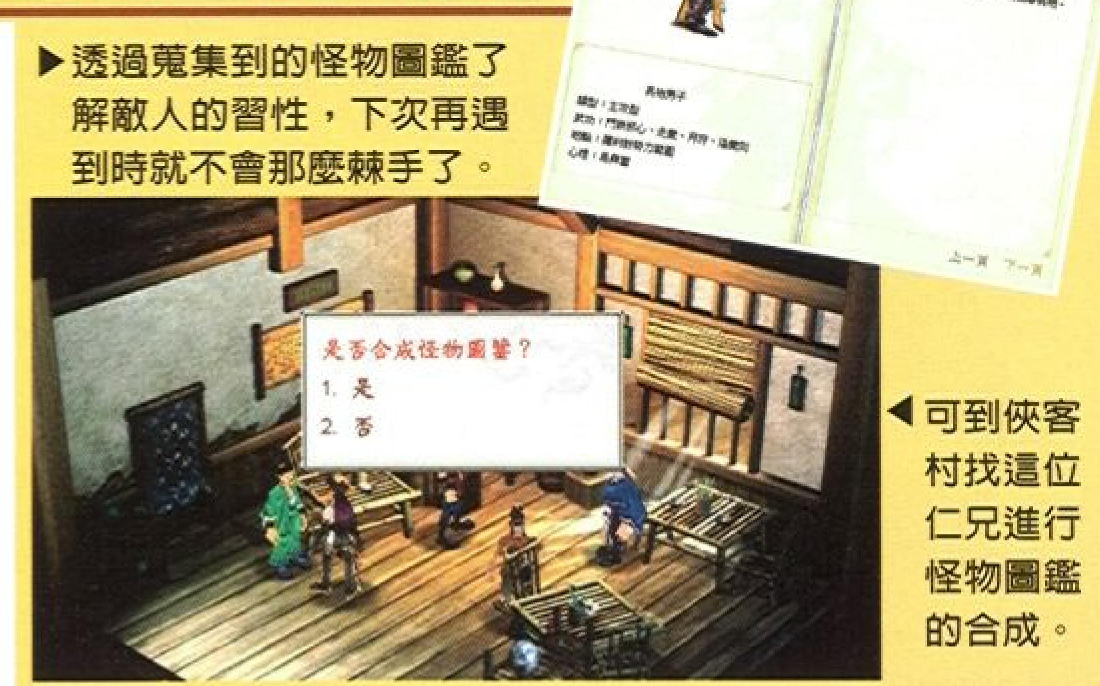


▲這裏就是傳說中的祕寨，發放無盡的網路任務的地方～

由於《武俠群英傳》擁有百餘部經典大作的基礎，飽含著廿多位巨匠名家的心血。《武俠群英傳》為了使你能夠更多地瞭解這個龐大真實的江湖世界，特意在遊戲主線劇情之外，從擁有的豐富武俠資源中精心挑選出精華段落，經過反復雕琢設計出數百條遊戲任務，供你通過網路方便快捷的下載體驗。可以說，《武俠群英傳》是一款真正讓你玩不完的遊戲，一款你真正值得擁有的武俠RPG鉅作！遊戲中身為大俠的你可以通過遊戲中的秘寨，或酒店中的小二，隨時進行任務的下載、回復、切換、取消及查詢。任務的等級、內容可是和遊戲內容息息相關的哦，初出江湖的你因為名氣不夠大還只能接到等級限制較為簡單的任務，但是如果遊戲進行順利，任務完成度高，數量多的話，那麼名氣自然也就更大，來委託的人就會更多，獲得的獎勵也會更豐富！

怪物圖鑒！收集狂的最愛

《武俠群英傳》具有一套獨特的圖鑒合成系統，通過戰鬥時從不同敵人身上掉下來的特色物品，然後來到「俠客村」就可以合成怪物圖鑒了（遊戲中還有其他很多地方可以合成怪物圖鑒哦～）。通過它你可以將遊戲中遇到的所有形態各異，生動有趣的怪物收穫囊中，隨時隨地翻閱研究。怪物圖鑒將會詳細介紹怪物的簡介，類型、武功、聚集地、甚至還有心理特點等諸多方面，且圖鑒上的怪物圖像都是實時動作的，玩家可以全方位的觀察，瞭解。遊戲中將會出現多達上百種形態各異的敵人，小到嘍嘍兵，大到強大的鬥狼魔人，甚至各關BOSS，都能夠合成怪物圖鑒，想要收集全可是不容易的哦～



▶透過蒐集到的怪物圖鑑了解敵人的習性，下次再遇到時就不會那麼棘手了。

◀可到俠客村找這位仁兄進行怪物圖鑑的合成。

★……………………………… 不上線的RO 不扣點的RO

RO格鬥場線下開打!

不願醒的魔咒 不能停的格鬥 ……………………………… ★



RO玩家站出來！格鬥運動正展開！

GRAVITY

WWW.SOFT-WORLD.COM
WWW.GameFlier.COM

踢爆線制！開始戰鬥！

7月15日RO中文格鬥版 經典上市

8大關卡外加1隱藏關・百分百滿足KO癮
6種男女職業再加初心者・不思議力量爆發中



可愛、活潑橫向捲軸動作遊戲
看各種職業如何搞笑發功



炫麗的場景畫面與技能表現
數十種小怪帶你奔向歡樂天堂



經驗值換算能力追加提昇
完全享受技能養成的樂趣

代理 

發行 

智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

仙境RO伝説
FIGHT! RAGNAROK格鬥版

Hey! You!

RO格鬥版
你買了嗎？

全省超商、3C賣場、書局、各大電腦門市均售

2005.7.15
發售預定

線上遊戲天霸王！轉戰單機第一發！

華麗格鬥冒險の全新體驗！

售價：599元

599 標準包
1CD、1手冊

799 亂鬥手把包
1CD、1手冊＋搖桿

網址：WWW.SOFT-WORLD.COM WWW.GameFlier.COM

GRAVITY 遊戲新幹線® 軟體世界 智冠科技股份有限公司

發明工坊2

天空之城 前所未有的危機將逐步湧現！

天空之城－涅奧思斐亞。
藉由E科技所帶來的奇蹟是一個漂浮在天空中的白色大地。
自從遙遠的太古時代起，就以聖域聞名成爲陸地人民敬畏的一個神聖王國。
可是，它的光榮盛名已經是遙遠的過去…在一場數十年前的世界戰爭中。
因爲太晚起步進行戰後復興的工作，根本跟不上其他國家腳步，而慢慢步入了衰敗。
而連接著地上世界與涅奧思斐亞的一艘古代遺產「E飛船」也早已消失無蹤。

面臨這個滅亡危機的王國貴族們，
決定請求曾經拯救過許多瀕臨滅亡的都市或國家
傳說中的發明家「大工匠普羅斯托勒•福蘭克」前來進行再建工程…。
於是貴族們向普羅斯托勒寄出了一封內文爲「請立刻前來重整王國」的信函。
理所當然的…這樣一封失禮的信，普羅斯托勒是不可能願意過來的。
另一方面，準備迎接普羅斯托勒的貴族們則是自以爲是的等待著。
但故事並沒有到此結束喔。雖然普羅斯托勒不願意前來，
但他還是派遣了新手工坊士－孫女娜諾卡
代替自己前往了涅奧思斐亞…。



撰稿作家	編輯部整理報導
製作公司	KOGADO
發行公司	光譜資訊
遊戲類型	模擬經營
預定上市	2005年7月

因為《發明工坊》而紅噪一時的三人行－娜諾卡、天剎、史托卡，這一次又將再次席捲港台兩地的討論話題，承襲一代的熱烈討論、佳語如朝及銷售紅不讓之後，今年3月才甫在日本宣佈上市的《發明工坊2》，終於讓一直引頸期盼的玩家們歡呼不已，預計最快將在7月推出國際中文版。二代中玩家再度扮演娜諾卡，前往歷史悠久的天空之城，研發各種道具讓城市展開復興計劃。從「研發道具」、「向區長銷售道具」、「繁榮都市」到「創造都市」，在一年的遊戲時間內、王國的七大區域遊戲舞台上再度一展長才。





▲史托卡又開始嘮嘮叨叨了，真想關起耳朵不要聽。



▲喔耶！奈奈不要生氣嘛，好不容易又可以跟芙莉一起冒險囉。



▲該選哪一個呢？每一個選項可都是會影響到劇情路線的。

娜諾卡的嶄新旅程 沒落的天空之城涅奧思斐亞

在娜諾卡幫忙復甦藍海之都－特利思提亞的經濟之後，他再度奉爺爺－傳說中偉大發明工匠福蘭卡之命，要前往陸地人們遙遙相望、難以登陸的天空之城－涅奧思斐亞，協助他們復甦因戰爭而沒落的王國，在這個自遙遠太古時代開始就成為地上人們為之敬畏的天空之城中，娜諾卡與她的同伴－人工生物史托卡及機械人天剎，還有一個跟屁蟲柰柰，又會發展出一段如何賺人熱淚的研究冒險旅程呢？這一次的娜諾卡除了要繼續為王國研發出新產品來提昇城鎮發展性之外，還有機會遇到新的三位夥伴，他們將一起在這個王國裡 織出溫馨的友誼之情，再度打動玩家的心喔！


▲快被瓦礫淹沒的天剎究竟是碰到了什麼危機呢？


▲娜諾卡在天空之城的最新發明 是~~摩天輪！？

千奇百怪的各行各業發明 迅速為城鎮創造無限商機

在天空之城開張發明工坊小舖的娜諾卡，雖然可以在工坊中研發、製造新產品，但是要先有產品才能做基礎研究，進而畫出新產品的設計圖，一開始因為資本有限，所以一切都得從最基本的做起，因為沒落的城鎮也沒有太多資源，所以一開始要先採 王國所有商店中一些最基本的生活用品或食物，進而在自己 工坊中研發出新產品。玩家一天的行程有三個時段可以安排 每一樣道具所需要的研究時間不一，只要坐上工坊的工作桌 就可以選擇要先研究哪一項產品，每一個產品都有不同的研 費用及研究成果條件，只要研究天數夠 就可以研發出一款新產品的製作方法設計圖，像是研究「藥草」可以發明「萬 軟膏」、研究「玫瑰花」可以發明「芳 劑」…等，藉由道具研究，玩家可以發 、製作許多市面上所買不到的東西；那 研究「鑽石」不知道還可以發明什麼呢 ！是水晶項鍊嗎？那種研究的期待與製 的喜悅，足足讓你無法自拔喔！



用五花八門的設計圖 製作出賣的嚇嚇叫的新產品！

雖然研究過後可以得到新商品的設計圖，但是真正的發明是要完成新商品的那一刻才算數，想要真正的製作出新產品，必須準備齊全製作材料和設計圖，兩者缺一不可，當然，製作產品也需要經費，所以娜諾卡的口袋裡也要有足夠的資金才行，千萬不要一開始就大肆Shopping，而掏光了荷包。製作工作所需的設計圖，是完成道具的基礎研究後就會取得，進而得知製作商品時所需要的材料、資金及天數等資料。而材料除了可以到城鎮裡的各大商店購買之外，也可能在街道上的遺跡內，或是觸發城鎮裡的事件而意外獲得，所以偶爾出門逛逛也會有白吃的午餐喔。



除了一代的太陽爐之外 這次新增了三項製作工具！

一代的《發明工坊》，在製作新道具時都只能使用太陽爐，但是在二代的遊戲中，為了提昇製作成本及時間的選擇彈性，而增加了另外三種製作方式－手工、高速爐、增殖爐，而且太陽爐也不再免費讓玩家操到爆！每一種製作工具需要不同的製作時間及金錢，而且製作數量也不同。一天的時間可以分為早、中、晚三回，以玻璃杯的製作時間來說，手工製作要5回、太陽爐要3回而高速爐則只要1回，起初因為手頭比較緊，所以一切都只好靠娜諾卡自己親自動手，所花費的時間天數自然比較長，所以前期遊戲的委託事件最好多多提前幾天開始製作。等到遊戲中後期，玩家比較有資金時，就可以用金錢換取時間，購買太陽爐或是高速爐所需要的燃料，來快速累積完成品。而增殖爐和太陽爐所耗費的時間雖然相同，但是卻可以完成2倍的材料數量喔，只是燃料貴了點，如何取捨時間跟金錢，就看玩家的偏好！



◀St太陽爐



◀St高速爐

▲高速爐

◀St增殖爐

五大類的道具 衍生多種研發路線闖出發明工坊的一片天！



▲鏘鏘鏘~發明工坊又開始忙碌的一天囉。



遊戲內所有的道具可以分為「食物」、「化學」、「雜貨」、「機械」、「書物」等五大類（一代只有4類），從基本的魚、野菜、布、鐵礦、太陽爐、商業指導書，到發明完成的絲綢、壽司、玫瑰香精油、槍枝、學校測驗書籍…等，豐富的道具項目，讓發明路線擁有更多的研究期待與製作喜悅：您是要全心鑽研另人垂涎三尺的食物類，像是：土司麵包、雞肉丼、美酒、鮮魚快炒…．等（更好吃的就不告訴你了~~），還是巧奪天工的工藝品，像是：陶器、玻璃杯、鑽石…．等，總計300種的道具讓發明之路一點也不枯燥乏味，一張張可愛的道具圖片，絕對讓你的道具一覽表豐富萬千！就看玩家如何選擇發明路線，闖出《發明工坊》的一片天！



▲看來大部分的書物類道具都研發成功了。

將新商品交給各區里長 讓人們分享普及你的發明成果

遊戲中與一代最大的不同，是改變了發明成果的普及方法。在涅奧思斐亞的城鎮中分為好幾區，每一區裡都會有「區長」負責當地事務，只要每研發出一項新道具，再製作出足夠的數量分發販賣給各區區長，道具就會在本區內普及，這樣一來就可以省去娜諾卡整天東跑西跑，為了販售商品到每一個角落所花費的心思。只要區長買到新商品，區域內的商店就會陸續開始販賣這項新道具，進而讓自己更加有競爭力，商店人氣、客源及銷售業績就會急起直追，陸陸續續吸引新的資金來進駐開店，為城市帶來人山人海的繁榮光景，進而帶動周邊空地有機會建立新區域，讓發明舞台從一開始的5大區塊變成14區，人們自然更願意投入資金協助娜諾卡設計公共建設，共同努力打造一座嶄新的城市容貌，到時候就可以交出一張復甦王國的漂亮成績單！



販賣不同的商品種類
影響城市發展不同的區域文化！

城鎮中的各大區域都有各自不同的文化特色、經濟型態，比如有著很多高山農作物的「北方農場」、居住著許多鍛冶店等專業職人的「涅奧思斐亞港」、還有圍繞著王宮的「綠茵城側」、「圍牆城側」等等，初期都會依各區域的特色而設置不同的商店，但是各區的文化是可以改變的，因為販賣適合各區的發明物，就是促進該區域快速發展的重要工作。根據您販賣給各區長的道具種類，就會間接改變城市發展的形式，賣出的發明品越多，街道便會發展的越快。不管是「農業」、「工業」、「商業」還是「觀光」，透過販售不同的商品種類，就可以分別塑造出這四種特色的區域文化，想要將天空之城改造成美食天堂、科技王國還是觀光勝地，就靠你盡情的發揮想像力，打造最喜愛的城鎮型態吧。



▲發明商品越普及，新興商區就越快提早出現！




▲雖然街道上人來人往，但是廢屋的存在表示該地區仍有發展空間。

審慎接下不同客戶的委託事件
可以快速累積發明資金！

遊戲中除了可以透過販賣新道具給區長而累積研究資金之外，還會觸發事件而接到各式各樣的委託事件，依據不同的委託對象，委託酬勞可是會倍數成長。等遊戲後期的店家漸漸生意興隆，來不及等區長引進新商品時，也可以個別向玩家委託新道具製作，但是跟一代最大的不同是，商店老闆不再會親自登門委託，所以平常在工坊內就不會常常收到煩人的委託訊息。若是想要多賺點外快，可以到處光臨各個店家，老闆們就會當下提出委託需求，讓玩家決定開出的製作日期及酬勞，是不是足以滿足玩家的胃口。





▲發明工坊位在的地區因為普及迅速的關係，開發度高達70%囉。

建置公共設施
美化提昇天空之城的獨特性

當區域的復興資金逐漸累積，玩家就可以開始製作劇場、植物園、化學工廠、牧場等公共建設計劃書，來為天空之城設計新市容。因為每一項建設難度不同，玩家可以依照個人的喜好來決定培育城市的方向，是要蓋個牧場提昇超人氣，還是要蓋博物館、水族館等提昇文化氣息，許許多多的公共建設可以讓玩家為天空之城增添人氣與朝氣，快速提昇復興度，因此成就感油然而生。

高級宝石店「真珠館」
店主：エリーゼ
人気：10↑

兩代
新增組合研究功能 開創更多夢幻道具的處方箋

一代道具單一的研發路線在二代遊戲中有了不小的創舉，遊戲一開始的研發方式跟往常一樣，只要有初級的道具，就可以一路過關斬將，研發出頂級的價值商品，五大類的道具分類不僅讓道具項目更多，也更能藉此塑造出明顯不同的城市文化。而且到了遊戲後期，道具的研發就不再是單一路線那麼簡單，只要觸發不同的事件，就可以將最頂級的價值商品們再次相互搭配，而因此獲得夢幻商品的處方箋。因為難度及研發費用更上一層樓，所以開發出的夢幻商品價值可是一筆天文數字，發明家們如此夢寐以求的逸品，你究竟可以蒐集到多少個呢？

1 人物設計&CG監修
駒都英二



在擔任發明工坊的人物設計工作之前，駒都英二曾經發表過《maburaho》代表作，還有《伊里野的天空‧UFO的夏天》，接下來便是花百倍心思所完成的《發明工坊》系列，續作不僅將整個舞台新搬到天空之城，裡面所有的人物及配角也增添許多，而娜諾卡更加豐富生動的肢體語言，更是遊戲的重要靈魂之一。

2 劇本
竹內直幸

曾經製作《發明工坊～藍海之都特利斯提亞》、《特利斯提亞－驚險大作戰》、《schwarzschild系列》…等其他衆多劇本作品的竹內直幸，將一代《發明工坊》的熱情溫馨故事發揮的淋漓盡致，生動的詮釋了每個角色的獨特個性及感情，這一次當然也扛下了續作劇本超人氣的挑戰。

3 聲優
川澄綾子、釘宮理惠、小杉十郎太

有了那麼優秀的編劇及插畫家陣容，聲優方面當然也不容小覷，負責為要角娜諾卡配音的川澄綾子，就曾經為轟動一時的《秋之回憶》系列的鳴海沙子配音，其他40幾部動畫配音的輝煌史，更是ACG界裡無人不知無人不曉。不用說，其他聲優當然也都是ACG界裡名字響噹噹的人物。



Nanoca Flanka
娜諾卡　福蘭克

元氣十足的14歲少女。也是本故事的主人翁，是享譽世界、傳說中非常有名的大發明家－普羅司托勒．福蘭克的孫女，擁有發明、製作方面的才華，一年前就已經取得工匠的資格，是有史以來最年輕的工匠。這一次代替祖父接受重建空中王國的任務。

ｃｖ－川澄綾子

Ellncie Yerthrop
安琳瑟．赫斯羅普

空中王國的王女，在『元老派』、『王族派』這兩個爭鬥的派系中，是王族派的首領。擁有男性的英雄特質，天生的領導性格。但是體質柔弱，常常突然就睡著了。想法新奇獨特，在看到慕娜諾卡後便將重建的工作交付給她。用所有手段來重現過去之榮光。興趣是照顧王宮植物園的花朵們。

ｃｖ－釘宮理惠



Noki Welkin

珞琪・魏魯金

雖然還是學生卻已經是王宮獨立區的區長。有著正直的性格，為人十分的努力、無奈天資不足。學校成績也是七零八落。一知道娜諾卡的事情後便自願幫助。父親是安琳瑟王女的親信。

ｃｖ－高橋美佳子

Stuka

史托卡

以保護娜諾卡為任務、四足步行的狼型人工生物。也是娜諾卡的祖父，也就是大發明家－普羅司托勒解析先史文明的失傳技術後，所創造出來的傑作之一。從前在大戰中，是作為口馱J戰場用的自律型戰鬥兵器，在已經沒有戰爭的現今世界，則是負責保護陪伴娜諾卡。

ｃｖ－小杉十郎太



Fairey Hierfly

法雅梨・哈謝斐勒

來自帝國，在王國的地下町開店的醫生。擁有美貌，同時也十分幽默的完美女性。成為了同鄉的娜諾卡的依靠。

ｃｖ－皆川純子

Tenzan

天剎

服從娜諾卡命令、個性溫順的無敵機動人。是娜諾卡的祖父解析先史文明的失傳技術後，繼史托卡之後，所創造出來的傑作之二。除了接受命令的時間以外，幾乎不說話，而它說話的正確內容也只有它的同伴史托卡能理解。個性溫和安定。只聽從娜諾卡的命令。



ｃｖ－？？？

Nene Hampden

奈奈　翰伯頓

仰慕娜諾卡的12歲少女，是帝國的大富豪之女，這次追隨著娜諾卡來到了空中王國。相對於娜諾卡，她顯的較像是個理論家派。舉止優雅大方，偶爾也有像自己外貌般的小孩子一面。

ｃｖ－野川櫻





撰稿作家：編輯部整理報導	預定上市 2005年 7月預定
製作公司：智冠研製作三群	
發行公司：智冠科技	
遊戲類型：益智	

讀者們一定還記憶猶新吧！在上一期附贈的光碟，收錄了一個名為《青春學園》的遊戲影片，光看影片會讓人以為這是一款日式的 AVG。其實它是一款融合大富翁、益智、戀愛、養成諸多元素，最多可以四人同樂，擁有嶄新玩法的豐富遊戲。其實遊戲的規則相當簡單，玩家扮演高中生，輪流擲骰，移動角色，促發各種事件，努力提昇自身的各項能力以及異性的好感度，以期在高中畢業後，有個風光的事業結局，和幸福的愛情結局。本文為您詳細介紹，《青春學園》有什麼好玩的地方！

男女玩家皆能參與

扮演自己追求異性

遊戲一開始玩家可輸入自己的姓、名、暱稱、血型、生日，以及性別。遊戲設計最初的宗旨，就是要讓玩家可以扮演自己體驗高中生活，以自己的性別，追求遊戲中的異性。不同於一般的戀愛遊戲，只能扮演既定的主角，《青春學園》要玩家扮演自己，不論你是男生或女生，都有十種髮型、五種眉毛、八種眼睛、五種鼻子、七種嘴巴，五個部位，超過一萬種的變化，設定自己的長相。至於生日和血型則會影響玩家初期體力、魅力、邏輯、感性、創造、道德六項基礎數值，不過玩家不用擔心，在遊戲中仍有很多機會，玩家可以隨自己的喜好，增加特定能力。



◀由髮型、眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴，五個部位設計自己的臉蛋

談一場轟轟烈烈的愛情吧！

追求異性是《青春學園》的校園生活中最主要，最有趣的部分，製作小組設計了十二位各有特色的異性和玩家談戀愛，男生女生各有六位，其中不乏少女漫畫常見的校園貴公子，或是少男漫畫中惹人憐愛的糊塗女孩，還有一些個性比較怪癖的，或者是和玩家所扮演的高中生年齡有些差距的異性，遊戲一開始玩家只會認識三位異性，剩下的三位，會在特定地點和玩家邂逅。想和他們約會嗎？方法很簡單，只要走到地圖上的電話亭，或是使用易付卡，就會開啓電話本，玩家可以打電話給已經認識的異性，確認好對象後，再選擇約會地點，戀人會在那裡等你，直到你去赴約。約會地點有ＫＴＶ、ＰＵＢ、電影院、遊樂園…一共十三個，都是時下年輕人熱門的約會地點，你對這些地點的喜好不一，遊戲中的戀人也是。每個戀人，在每個地點都有部分相同的事件，玩家可別以為製作小組偷懶，事件的狀況雖然相同，可是戀人們面對同樣的狀況，表現的反應卻是都不一樣。對不同的戀人，說同樣一句話，很可能產生截然不同的結果。



◀和戀人約會的畫面，感覺有點像日本的 AVG 遊戲



▲幾乎所有的禮物，都可以在百貨公司買到



▲老婆婆想要過馬路，可是車子多的嚇人，快去幫她一下



▲建築物及花草樹木的呈現極度逼真。



▲進入遊戲中還可以更換衣服喔

多事件多選項

............增加遊戲過程的豐富性

豐富的事件內容是《青春學園》的一大特色，整個遊戲有超過一千則事件，其中和戀人相關的事件就占了八百則，畢竟本作是以戀愛為主軸的遊戲嘛。這些事件多是有選項的，選擇的選項不同，不但加減的數值不同，而且你所作的選項還可能對其他玩家造成影響喔。像是在街上遇到老婆婆要過馬路，如果你不幫她，老婆婆就會對《青春學園》產生壞印象，下次遇到《青春學園》的學生不管是不是你，都會臭罵一頓，反過來，如果幫助老婆婆，帶她過馬路，下次遇到她的同學，就可以聽到她對《青春學園》的讚美。還有一些事件是有連貫性的，就像 RPG 遊戲一樣，你必須先觸發某事件，下個事件才會開啓。假使碰到服飾店的老闆娘遇到搶劫的事件，記得要幫她喔，這樣才能開啓其中一件隱藏服裝的事件。



◀玩家走到空地藍或是空地紅，有時也會遇到自己的母親

青春學園的例行活動……..校外教學、期中考、人氣王選拔

《青春學園》剛開學，學園的校長，就會發布一個校外教學的合作對象，要求學生們到該地點，作最後的接洽。首先到達校外教學預定地點的玩家，可以獲課業加點和自由加點，課業關係期中考與期末考的排名，自由加點則是象時下流行的 on-line game一樣，給玩家點數，讓玩家自己加到想加的數值。一有玩家完成校外教學的協辦，校長給玩獎勵後，馬上會宣佈下一個校外教學合作對象。不論寒暑假，青春學園都會有校外教學，學期中會有期中考與期末考，寒暑假則會有人氣王選拔，人氣王是由，藝能之星、人文科學組織、社交界聯盟、宇宙探索協會，四個單位作評斷，人氣最高的玩家，可以增加所有認識異性的好感度。平時觸發的事件，依據事件性質，和玩家的選項不同，上述的四個單位，會給予不同的評價，某些事業結局的條件可是需要特定單位的人氣，玩家如果想增加特定單位的人氣，可以直接拜訪它的總部。

◀遊戲一開始，校長就會宣佈一個校外教學地點，你也可以稱它是系統目的地

▶榮登人氣王，可以增加所有認識異性的好感度



▶期中考或是期末考，課業成績最高，可以獲得獎學金



唐艾

任性驕縱的富家千金

年齡：16
所屬：青春學園，高中一年級
社團：美術社
身高：165
三圍：B85／W56／H85
星座：處女座
喜歡的異性類型：
擁有獨特的藝術眼光以及自我主見的男性

林倚楓

內向害羞的文學少女

年齡：16
所屬：風蝶女中，高中一年級
社團：文學社
身高：162
三圍：B86／W58／H86
星座：雙魚座
喜歡的異性類型：
靈感源源不絕，創造力豐富的男性





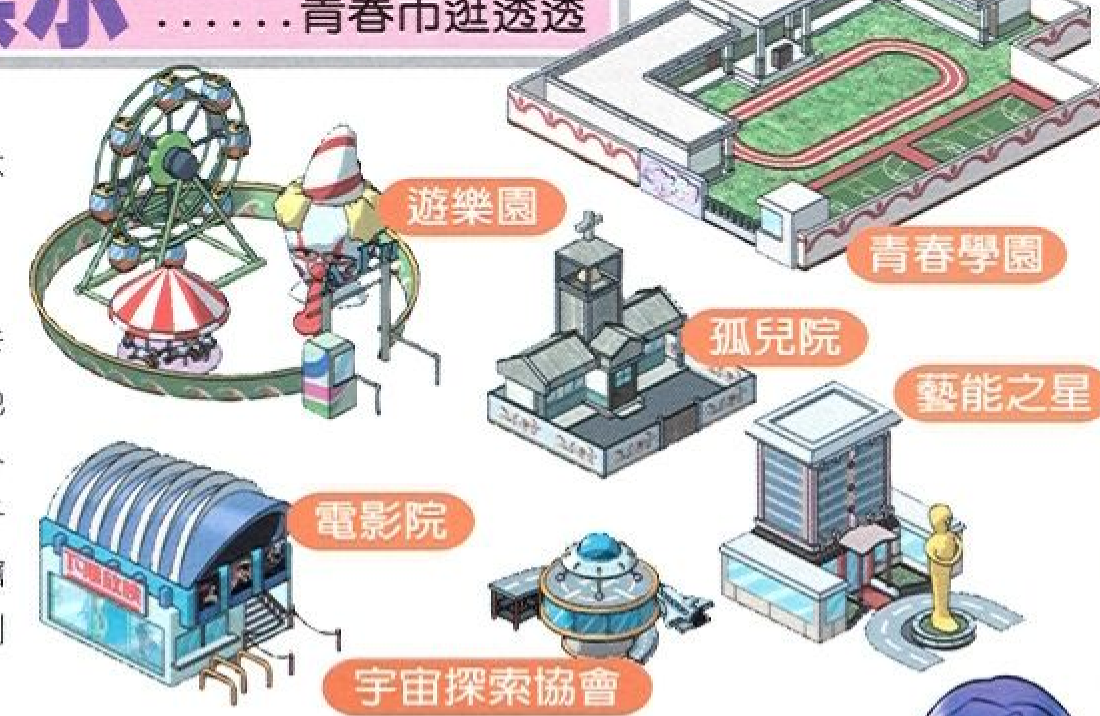
年齡：16
所屬：青春學園，高中一年級
社團：游泳社
身高：163
三圍：B83／W56／H84
星座：獅子座
喜歡的異性類型：
熱愛運動，凡事都能勇往直前的男性



一目了然的地圖標示

……青春市逛透透

一般的大富翁多是不能隨意決定行進方向的，運氣成分居多，在本作，玩家擲骰後，可以任意決定行進方向，有充分的自主權，不過想到特定地點，仍必須擲出剛好的步數。在『青春市』的地圖上，棋格有五種顏色，藍色最多，走到空地藍，多會觸發加能力的事件，紅色次多，多是減能力的事件，走到黃色的格子可以免費抽一張卡片，橘色格子代表電話亭，走到電話亭可以對認識的異性邀約。綠色格子代表特殊地點，不管是玩家和異性約會的地點、校長宣佈的校外教學地點、便利商店、圖書館、補習班…種種地圖設施都以綠色格子表示。雖然這麼多不一樣的設施都是有綠色表示，不過玩家並不用擔心無法辨識，因為這些設施的建築物外型都是很有特色的。以下特別介紹幾個地圖上的重要地點：



競爭對手介紹

……特色各俱的四位對手

本作最多可以四個人玩，這四個人最少要有一位是真人，其他三位競爭者則由電腦扮演，如果希望遊戲節奏快一點，可以選擇兩個人玩，一位自己控制，一位由電腦扮演。《青春學園》電腦角色一共有四位，兩男兩女，是玩家課業與愛情的競爭者，他們可不是只有外型不一樣喔，這四位競爭者都有自己的偏好。以下就為玩家仔細分析四位對手：



謝勇麟

偏好　戀/2；地/5；害/2；防/2

以達成系統任務最第一優先，偏好購買與使用行進類卡片，會盡可能的走最短路徑。



風易華

偏好　戀/5；地/2；害/2；防/2

偏好購買與使用易付卡，喜歡到電話亭對異性邀約，喜歡約會，較不重視系統任務。



廖青雯

偏好　戀/3；地/3；害/5；防/2

懼怕風險，迴避紅色地點的機率高，喜歡購買與使用害人的卡片。



白欣妮

偏好　戀/3；地/3；害/2；防/5

偏好一般地點黃，特別喜愛防禦型卡片。





【備註】

戀：對異性邀約和赴約

地：前往校外教學地點

害：使用與購買陷害系卡片

防：使用與購買防禦系卡片

張雅筑

青春學園的美麗校花

年齡：16
所屬：青春學園，高中一年級
社團：戲劇社
身高：165
三圍：B86／W57／H88
星座：巨蟹座
喜歡的異性類型：散發獨特魅力，能夠讓人心動的男性



蘇韻琳

善體人心的溫柔學姊

年齡：18
所屬：青春學園，高中三年級
社團：義工社
身高：170
三圍：B88／W60／H90
星座：雙魚座
喜歡的異性類型：能夠勇於追求夢想且腳踏實地的男性



楊瑤芬

遠近馳名的嬌小惡魔

年齡：15
所屬：靜音中學，國中三年級
社團：網球社
身高：158
三圍：B78／W58／H82
星座：魔羯座
喜歡的異性類型：能夠容忍自己的任性的體貼男性





卡片與遊戲系統

卡片使用影響重大

遊戲中，共有二十八張功能不同的卡片，有害人的鐵臉盆、落雷可以減少對手的ＨＰ，或是緩步卡、枷鎖卡，可以減緩對手的行進速度。當然玩家也可以事先準備保險卡、自主卡，抵禦對手的陷害。不過遊戲中最重要的還是擲特定步數的卡片，讓你走到想去的地方，還有易付卡，可以讓你隨時打電話對異性邀約。可是一回合只能使用一次卡片，要用什麼卡片，可得好好考慮。如果卡片不夠用，就到便利商店選購吧。



▲各式可運用的卡片

趣味小遊戲，增添樂趣

《青春學園》中共有六種小遊戲，增添遊戲樂趣。當兩位玩家站在同一個定點，可以讓兩人在小遊戲中一較高下。補習班、圖書館也有提供小遊戲，讓同學好好用功，提昇能力。所有小遊戲的進行都是以六十秒為限，以下為玩家介紹六種小遊戲：



百科神通的出題範圍很廣，天文、地理、歷史…通通包辦

觸發地點：圖書館

獎勵及懲罰：創造增加；課業增加；人文科學組織人氣增加。



老婆婆有時會請玩家把紅蘿蔔挑出來

觸發地點：公園。

獎勵及懲罰：邏輯增加；道德增加；人文組織人氣增加。



雖然只是加法、減法，不過還真有點難

觸發地點：補習班

獎勵及懲罰：邏輯增加；課業增加；宇宙探索協會人氣增加。



總共有六十組題目，想死背是不太可能的

觸發地點：空地藍。

獎勵及懲罰：邏輯增加。



接金幣時，別忘了要躲鳥大便喔

觸發地點：空地藍

獎勵及懲罰：金錢增加。



空地藍或空地紅，有兩位以上的遊戲者站在同一格，之後抵達的遊戲者可以選擇要跟誰對戰，或是不挑戰。

觸發地點：金錢增加。

獎勵及懲罰：金錢減少；HP 下降。

男性戀人



郭超廷

外表帥氣的學園公子

年齡：17
所屬：青春學園，高中二年級
社團：辯論社
身高：178
星座：天蠍座
喜歡的異性類型：
懂得裝扮自己，且應對進退得宜的女性

周遠翔

幽默率性的街頭少年

年齡：16
所屬：打工族
社團：無
身高：168
星座：雙子座
喜歡的異性類型：
散發自我風格，充滿迷人魅力的女性

為高中生涯劃下完美的句點 ....讓人心跳加速的告白時刻

遊戲一開始，玩家可以選擇由一年級、二年級或是三年級開始玩，不管從幾年級開始玩，遊戲的終結點都是高中畢業。從二年級、三年級開始玩，能玩的回合數較少，要達到好結局也相對困難。當玩家玩到高中畢業，遊戲會進入告白時刻，玩家可以由認識的異性中，選擇要告白的對象。你的競爭對手也有可能和你選同一個對象告白喔，這個時候就出現不一樣的對白…不管有多人跟同一個戀人告白，戀人都不會馬上回答，還要等到十年後揭曉，玩家不要緊張，一句旁白就可以穿越十年的光陰，玩家高中生涯的努力會一一揭曉，每個玩家的結局都是由事業結局和愛情結局組成，十年後的你，可能成為最高領導人、大企業家、黑幫大哥（姊）、第一名模、得道高僧（女尼）…事業結局一共有二十種，有一個風光的事業結局，不一定幸福，人生是否美滿還要看你的愛情結局，你可能和高中畢業時的告白對象共結連理，也或許和路人甲結婚，最慘的就是孤孤單單一個人，戀愛結局一共有十四種。所有遊戲者達成的結局，都會收錄結局相本裡，供玩家回味。你想要在相本裡放什麼樣的相片呢？《青春學園》要開學了，準備你的入學申請單，進入《青春學園》扮演自己，體驗青春。

◀這是選擇告白對象的介面，紅心代表異性對你的感度





▶成為古惑仔，雖然不是什麼好結局，不過也不是隨隨便便就能玩的出來的



◀看著結局相本一格一格出現，也是滿有成就感的

葉歆

沉默寡言的謎樣少年

年齡：16
所屬：青春學園，高中一年級
社團：天文社
身高：172
星座：星座：金牛座
喜歡的異性類型：
數理能力優秀的聰明女性

許威傑

棒球校隊的熱血隊長

年齡：16
所屬：青春學園，高中一年級
社團：棒球社
身高：175
星座：白羊座
喜歡的異性類型：
喜好棒球，充滿活力的女性



亞倫・陳

海外返國的家庭教師

年齡：21
所屬：白樺大學，大學三年級
社團：吉他社
身高：182
星座：水瓶座
喜歡的異性類型：
思想成熟，感性敏銳的女性

趙俊成

冷酷叛逆的不良少年

年齡：17
所屬：青春學園，高中二年級
社團：無
身高：176
星座：射手座
喜歡的異性類型：
生活有目標，凡事努力認真的女性





俠盜獵車手

聖安地列斯

撰稿作家	NowShow
製作公司	ROCKSTAR
發行公司	ROCKSTAR
遊戲類型	動作
預定上市	2005年6月7日（北美地區）

電腦與家用遊樂器的普及，使遊戲的渲染力早就不遜於電視、電影等娛樂媒體，因此，遊戲所涉及的層面之廣，足以襲捲教育文化，影響價值觀，並形成嶄新的流行趨勢。《俠盜獵車手》這款一直是暢銷、傑出，同時倍受爭議的遊戲，在北美，它擁有全系列一千萬套的銷售成績，意味著在筆者撰文的同時，全美每20台電腦裡面，就有一台擁有《俠盜獵車手》。而它同時也是網路社群中最受歡迎、最熱門的討論遊戲，這表示，你就算沒有玩過，至少也會聽過同儕談論起它。

真實犯罪成為俠盜獵車手／最經濟的廣告宣傳

然而，如果沒有這麼好的成績，或許《俠盜獵車手》所引發的爭議不會這麼劇烈，遊戲盒上，明文標示著由美國ESRB分級組織所制定的M級別，表示這款遊戲只有17歲以上的青年能玩，因為，其遊戲內容可能含有成熟兩性題材、重度暴力或粗話內容。不過，這項制定標準似乎略嫌寬鬆，分級制度並無法有效避免遊戲所引發的不良效應，在《俠盜獵車手》發售的過去幾年中，至少有5起以上的青少年犯罪事件當事者，宣稱仿效《俠盜獵車手》中的情節，其中大多數是搶劫車輛，或持槍射擊公路民衆，也至少有3起受害者的家庭，決定對遊戲公司提出告訴。這類如流星般的暴力事件，只不過是美國文化大鎔爐，劇烈衝擊下的一些些裝飾點綴，而罪犯大言不慚表示效法《俠盜獵車手》的精神，更是為ROCKSTAR公司做了最經濟、有效率的宣傳廣告。

▲像JORDAN一樣灌籃？別作夢了，這又不是《NBA Live 2006》。


▲直昇機的強光會把夜晚打的比白天還亮，也順便先讓你適應一下監獄裡的大管探照燈。

開始的俠盜獵車手是小品遊戲？大錯特錯！

《俠盜獵車手》是從1998年開始的。那是一個正義當道、英雄充斥的年代，《俠盜獵車手》一舉顛覆傳統，讓玩家能在遊戲中扮演起壞人。以俯瞰視角切入遊戲世界的《俠盜獵車手》，當時就具備現在《俠盜獵車手》系列的雛型，遊戲中廣泛的自由度，讓玩家可以隨意偷車、襲警、輾斃路人以及接受黑幫指派任務。其能增加遊戲情調，以及任務緊湊度的“電臺配樂”和“警星指標”，在當初也是一樣不缺，“電臺配樂”夾豐富多樣，變化十足的地方電台，讓玩家能藉由廣播，充分融入當時情境，鄉村音樂、迪斯可、ROCK樣樣不缺，使其成為獨樹一格的絕妙點子。遊戲的操縱模式雖然讓人看起來像是款小品遊戲，但遊戲內容卻橫跨了自由都市(Liberty City)、罪惡都市(Vice City)和聖安地列斯(San Andreas)，並且支援了當時最先進的3D FX技術，藉助Voodoo卡強大威力，促使畫面表現更為成熟細膩。


海灘、碼頭、摩天輪、快艇、犯罪。好萊塢重金打造的熱門影集《邁阿密風雲》場景，也不過就是這樣而已。▶


◀偷車、襲警、輾斃路人，在一開始的《俠盜獵車手》裡，通通都有。

蹩腳的極道車魂3／根本不是俠盜獵車手的對手！

隔年，Rackstar Games和DMA Design(Rackstar North的前身)，延伸了《俠盜獵車手》所創造的世界，加入了時間、幫派、非線性結局，以及不少小玩意，誕生出《俠盜獵車手2》，準備把玩家重新拉回這個世界裡。在《俠盜獵車手3》出現之前，只有《極道車魂DRIVR》做過與它類似的事，《極道車魂》融合黑幫鬥爭，搶車、偷竊，並且以3D模型，讓車體損壞有真實的表現，更充分勾勒出遊戲裡想呈現的世界，那時候，《極道車魂》確實有它的風格存在。這也不難想像，為何在《極道車魂3》推出前，曾向《俠盜獵車手》嗆聲，表示它會奪回它所應該擁有的地位，並且在遊戲中，以幽默的方式嘲弄了《俠盜獵車手》。然而，在《極道車魂3》推出後，拙劣的操作，和與《俠盜獵車手3》過度相似的長相，讓玩家明白到，這充其量只是款雷聲大語點小的遊戲，過度想跟隨《俠盜獵車手》的步伐，反而絆倒了自己原有的風格，而在《俠盜獵車手：聖安地列斯》裡頭，Rackstar Games也回敬了《極道車魂3》的開發商Refractions，說他們怎麼做出了這麼一款蹩腳的遊戲。

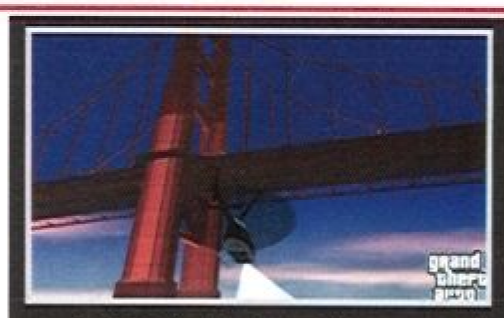
▲《聖安地列斯》裡頭所有的建築物都經過考究。沒蓋你，在網路上，一定能找到長得一模一樣的建築。


▲騎著雪白警車，載著復古墨鏡，配銀亮警徽，腳踩透黑皮鞋，身後還有一台警用直昇機盤旋護衛，這麼帥的警察，只有在拍電影，還有圖片上才會出現。

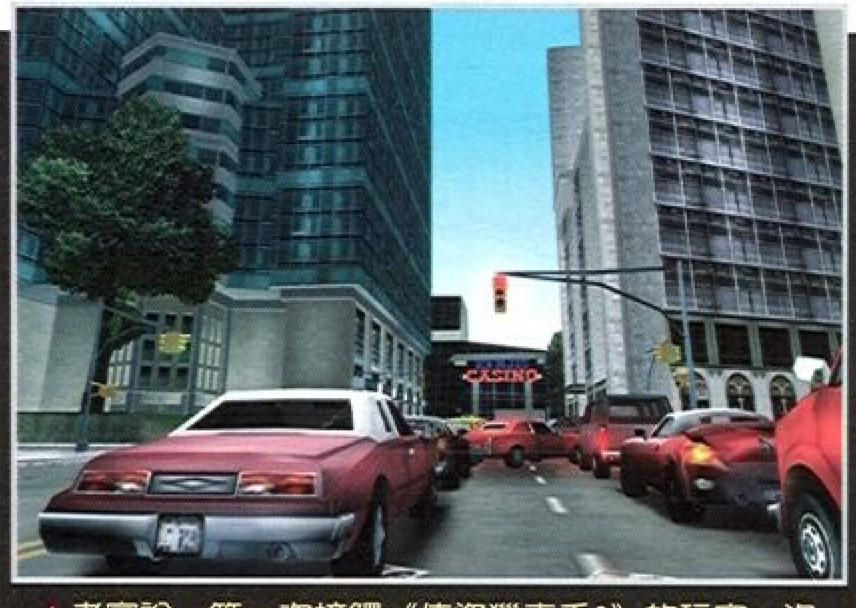

◀如果你不是高橋名人，那把腳踏車拿來耍帥，是很合理的。

是以後都沒打算標上4 還是時候未到？

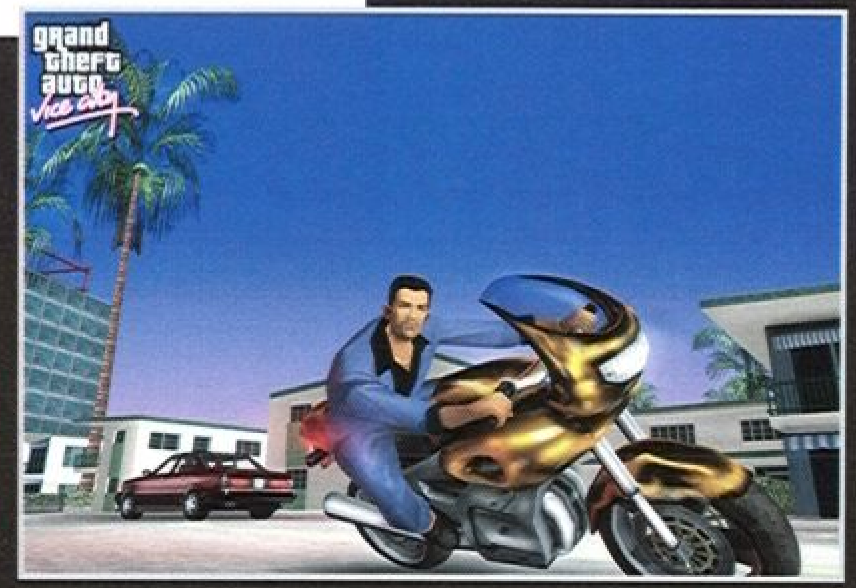
《俠盜獵車手：罪惡都市》，並沒有冠上系列作應有的推進數字，因此，在發售前，筆者認為《罪惡都市》不過是一款加入新交通工具，並增添更多無干痛癢任務的資料片。筆者承認的確小看開發商Rackstar Games的開發實力，《罪惡都市》不需仰賴主程式《俠盜獵車手3》搭配，本身就是一款獨立的遊戲，同時，《罪惡都市》不但帶來了不輸《俠盜獵車手3》廣大城市，也根據在網路社群上的調查，首度讓主角開起口來說話，藉由湯米(Tommy)與人物的互動，強化了每位角色的風格，讓他們都深植玩家心中。《罪惡都市》並沒有冠上《俠盜獵車手4》的名稱，取決於遊戲整體骨架仍建立於《俠盜獵車手3》之上，除了全新廣大的世界、交通工具、以及尚稱能夠增加遊戲樂趣，及遊戲時數的置產任務外，《罪惡都市》與《俠盜獵車手3》間的差異並不劇烈。《罪惡都市》確實比起《俠盜獵車手3》來得好玩、有趣許多，但若談論起創新、革命，我們不得不說，《罪惡都市》仍舊是處於原地踏步的情況。



▲金門大橋沒有版權嗎？如果有，在加上其他著名地標，那《俠盜獵車手》就算賣一億套都不夠賠。



▲老實說，第一次接觸《俠盜獵車手3》的玩家，沒有人不被廣大的都市給震懾。



▲《罪惡都市》不但帶來新的城市，更帶來了新的交通工具。

會出現什麼MOD 星際大戰？鄰家女優更讓人期待！

《俠盜獵車手：聖安地列斯》在2005年6月7號發售，《聖安地列斯》雖早在一年前就於PS2平台上公佈，但仍不減其魅力，等待PC版本到來的玩家不計其數，他們為了這個發售日徹夜未眠。《俠盜獵車手》系列一直都有PC版本的發售習慣，因此，在PS2版的《聖安地列斯》發售後，每間隔一段時間就會有PC版的新聞冒出來，不難得知PC版的《聖安地列斯》，早在規劃當中。然而，情況是這樣的，SCE擁有《俠盜獵車手》系列獨佔合約，同意在獨佔期過後，發售其他平台的版本。面對PS2全球九千萬台的銷售量，利益當前，ROCKSTAR似乎沒有它們所發行的遊戲其風格，那麼地率性、瀟灑。所幸，從發售前所公佈的畫面來看，PC版本在畫面解析度、銳利度、場景景深上，明顯優於PS2版本的表現。更甚者，PC版本多出更多有意思的小玩意，以及創造出《俠盜獵車手》無限的可能性，這包括家用平台難以做到，讓你最喜愛的音樂，成為"電臺配樂"中的一條頻道，和未來由玩家自行創造，並且發表於網路上的MOD。

俠盜獵車手系列作回顧

俠盜獵車手

GRAND THEFT AUTO

上市日期	1998
製作公司	DMA
發行公司	Take-Two
發行平台	PS、PC

開車輾斃路人，並在柏油路上，拖曳出一道長長的血痕。這樣的遊戲，讓你不得不將目光轉向它。



俠盜獵車手：導演版

GTA：The Director's Cut

上市日期	1998
製作公司	DMA
發行公司	Take-Two
發行平台	PS、PC

跟好萊塢電影一樣，Take-Two也搞出了一套《俠盜獵車手：導演版》。

黑人是榮耀 也是問題

如今，在運動、音樂方面有傑出表現的黑人，曾經一度與犯罪、暴力、毒品畫上等號，在紐約的黑人區，一到了深夜，更成為讓人聞風喪膽的地方，筆者在美國居住的那段時間，親眼見到，很多白人家庭，對於自己的孩子結交了黑人朋友，仍大表不滿。黑人墮落的問題，現在仍有，但在80～90年代間，黑人的失業率偏高，全美的黑人裡，有33%以上的人坐過牢，一個黑人社區裡頭，上大學的機率要比坐牢幾率高出80%，教育程度低落、社會排擠的情況下，60%以上的犯罪案件，幾乎都由黑人造成。因此，《俠盜獵車手》並不單純是把一名黑人丟進《聖安地列斯》裡，而是《聖安地列斯》把背景設為90年代初的美國，而Carl Johnson(簡稱CJ)恰好十分符合，作為那時候一名典型的墮落人物。



▲在《聖安地列斯》裡，白人只佔了1/10的人口。



▲湯米是個討人厭的傢伙，但他同時也很有魅力。



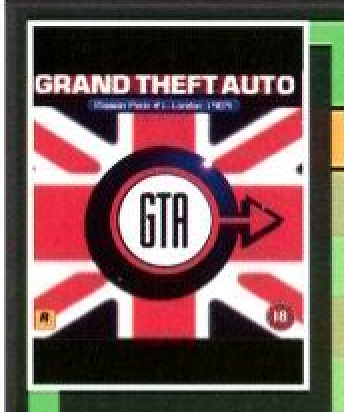
◀《聖安地列斯》裡頭的人物還是一樣醜！不，一樣維持著美式的藝術風格。


▶紋身是《聖安地列斯》裡頭最炫的設定。不過，就算你把CJ弄得滿身刺青，也不會有人比較怕你。

Fuck 也是文化的一部分

《聖安地列斯》這次同樣讓主角CJ能開口說話，更讓他的表達方式，與他的膚色十分相稱，《罪惡都市》裡的主角湯米，頂多是來個「Screw You！」這樣的髒話，而到了《聖安地列斯》，Fuck幾乎是無所不在的充斥於對話當中。Fuck若換為中文，當然是十分鄙俗的字彙，但對於黑人來說，這是他們生活用字的一部分，Fuck可以代表任何物，任何動物，也可當成加強用語使用，只要可以罵人，都合Fuck的文法。Fuck藉由饒舌歌手、黑幫電影的大加利用，及重新詮釋，已經衍伸出新的文法，以及新的定義。就像經由社會變遷，將舊有的辭彙，重新賦予新的意義，與「劈腿」、「屌」、「瞎」一樣，而Fuck一詞，更藉由了CJ的嘴，充分的摻入語句中。在《聖安地列斯》裡，幾乎每十句話，有九句都帶有Fuck在，可能是名詞、形容詞、動詞、助動詞、動詞補語，剩下的那一句，則很有可能是shit。但不管怎麼樣，這些都是遊戲，不值得玩家仿效，如果你想學英文，裡面是有不少簡單的生活常用語，但在使用時，記得把Fuck給拿掉。


▲鑲滿金的《俠盜獵車手3》，不說話的主角，是2001年遊戲界最常被拿出來討論的話題。

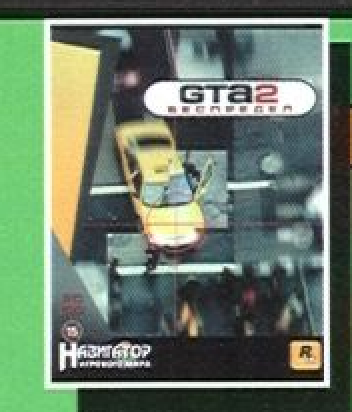


俠盜獵車手：倫敦1969

GTA:London 1969

上市日期	1998
製作公司	DMA
發行公司	Take-Two
發行平台	PlayStation、PC

多了幾台車頂像英國國旗的車輛，還有一些任務。



俠盜獵車手2

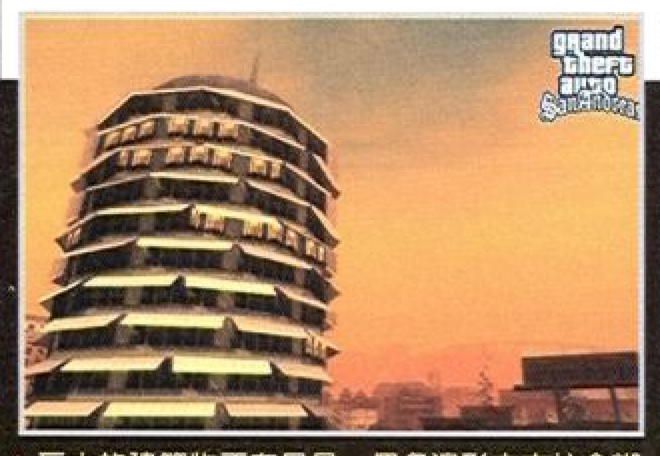
GRAND THEFT AUTO 2

上市日期	1999
製作公司	DMA
發行公司	Take-Two
發行平台	PlayStation、PC

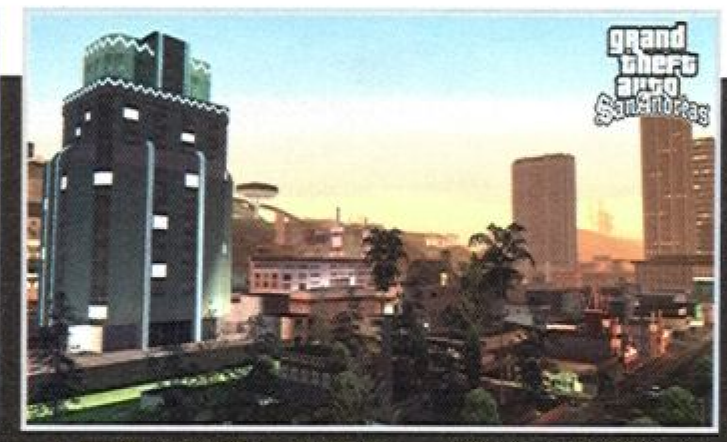
幫派概念、夜景、非線性結局在《俠盜獵車手2》裡首次出現，唯一不變的是艱難的任務。

CJ可能肥到一個像球在滾/但還不至於影響遊戲

《俠盜獵車手》系列，就是因為打破不同遊戲間區隔而暢銷，在《聖安地列斯》裡，選擇的是融入角色扮演遊戲的要素，藉由“角色各狀態指數”，來達成角色成長，與能自由發展的條件。這有點像是X-BOX上的一款《神鬼預言》，多樣的隱藏數值不但會改變你的外表，更會改變你在遊戲當中的地位，但並沒有來得這麼深入、徹底。《聖安地列斯》“角色各狀態指數”，是一項很有趣的設定，它關乎了對於任務進行的順利度，更可以有效延長遊戲時數，但它同時也是初生之犢，還有很多地方等待著進化。如果“角色各狀態指數”能夠大幅度影響，甚至左右故事的發展，那麼，它將顯得更成熟，對於打破角色扮演遊戲與其它的遊戲間的隔閡，將更為完美有力。


▲巨大的建築物不在只是一個多邊形立方柱含糊帶過。看看這棟飯店，讓人想迫不急待的住進去。

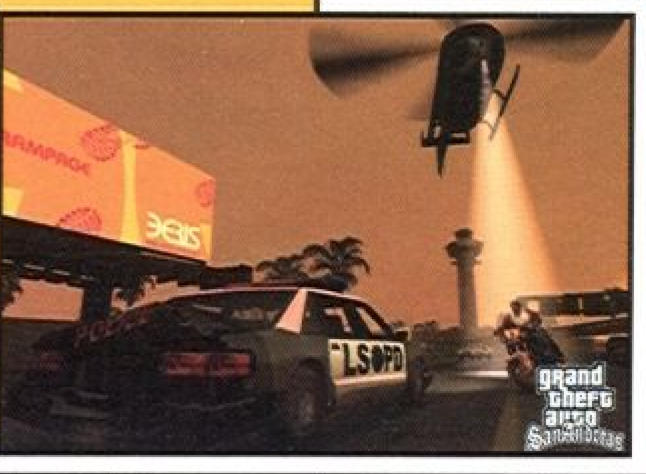

▲不要以為腳踏車是拿來耍帥的，讓高橋名人來騎，恐怕比你開法拉利還快。

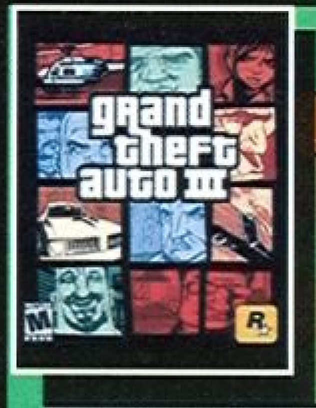

▲只要你的顯示卡夠力，《聖安地列斯》的景深一定讓你滿意。

想要花俏耍鏡頭/先把David Bordwell書給讀熟

《聖安地列斯》使用了前作的引擎，因此在配備上，並沒有嚴苛的要求，其支援的特效範圍，也僅止於DirectX8.0而以，但從讀取時間，以及遊戲世界的龐大程度看來，整具遊戲引擎，已臻至成熟發展的境地。其載入遊戲的讀取時間，比起某些可以點火煮上一壺咖啡，還要三不五時打斷玩家興致的遊戲，《聖安地列斯》幾乎可以說是沒有讀取的間隔存在，除了載入遊戲時的短暫讀取，以及接獲任務的切換畫面，廣泛用於當今遊戲裡的“無接縫讀取技術”，《聖安地列斯》做了一個最佳的示範。《聖安地列斯》在建物、交通工具、人物上，受限於廣大城市所致，無法達到逼真細膩的程度，但比起前作，3D模型與光影間搭配表現，更加圓潤、有層次，幅員不僅只是寬廣，地形起伏更是前所未見的劇烈，《罪惡都市》若只是一座平面城的話，那麼《聖安地列斯》就是擁有立體身段的都市了。《聖安地列斯》的操作手感，與前作相較，並無太大差異，然而，進入《聖安地列斯》後，卻發覺藝術總監，似乎刻意想營造出類似電影的拍攝手法，如果這是在過場動畫內，那麼肯定為遊戲加上不少分數，但在實際遊戲中，鏡頭不但刻意以低角度的擺置，並不時的來耍個幾下，畫面上，看起來的確很不賴，但卻在無形中造成玩家視覺和操作上的負擔。



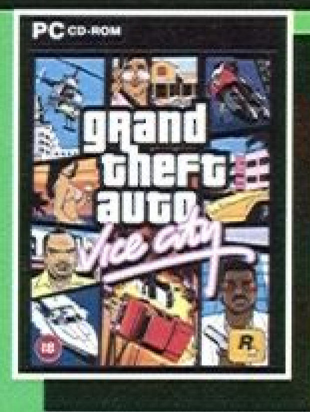




俠盜獵車手3

GRAND THEFT AUTO 3	
上市日期	2001
製作公司	DMA
發行公司	Take-Two
發行平台	PlayStation 2、PC、Xbox

醜陋的俯瞰視角到此為止。《俠盜獵車手3》以真實的成像3D、全語音、變化多樣的旗標任務，為自己贏得了一籮筐的獎項。



俠盜獵車手：罪惡都市

GRAND THEFT AUTO：Vice City	
上市日期	2003
製作公司	Rockstar North
發行公司	Take-Two
發行平台	PlayStation 2、PC、Xbox

更多任務、更多交通工具，更讓人討喜的主角，使《罪惡都市》在款銷、口碑上都讓人滿意。

一切都有可能被吃錯藥的企劃人員給搞砸

不管《聖安地列斯》帶來了多讓人張口結舌的城市，有著多麼暴力、情色、自由的成分存在，回歸原點，一款遊戲最重要的，還是在於遊戲關卡的設計和規劃，這是造成遊戲能否對於玩家，有深耕的樂趣，最大的關鍵，其他的只是輔助而已。而《俠盜獵車手》一直以來都有著任務乏味、空洞，難度過高、平衡度不佳的問題，換作存在其它遊戲中，肯定是無法被玩家認同與接受的，之所以還能有這麼多死忠玩家，是因為《俠盜獵車手》的輔助成分，一直相當的新鮮有趣，而且沒有其他的遊戲，長得像《俠盜獵車手》一樣。《聖安地列斯》還是有著這樣的問題，關卡難度過高，讓很多玩家不得不打上武器全滿或無敵的密技，更甚於，玩家不斷的在重複單一關卡，忍著不摔搖桿，全因為一道設計不良，過於困難的關卡，不知道是不是企劃人員吃錯藥，而把它擺在主線任務當中。現在已經不是80年代遊戲發展初期，玩家忍受程度遠大於他們能擁有的選擇，雪上加霜的是，單就主線任務看來，《聖安地列斯》作為觀賞的成分，已經遠大於作為遊戲的成分。



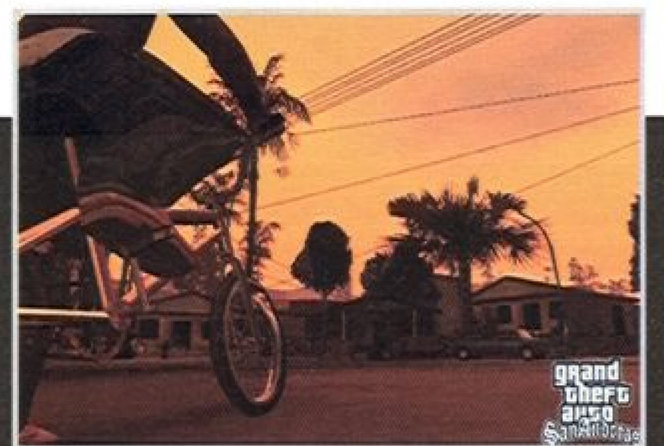
▲別追我，我還得趕去參加總統兒子的婚禮。



▲叢林配上復古機車，好像《潛龍諜影3》，但《聖安地列斯》裡看誰不爽就開槍射他，才不需要躲躲藏藏的。

更多GTA到底好不好？

在《聖安地列斯》發售後，我們不免也發覺，《俠盜獵車手》系列，似乎開始碰上無關輿論，而是本身的問題。《聖安地列斯》的確比起《罪惡都市》更大、更好、更加完整、更豐富自由，但相對的，這次《聖安地列斯》帶給玩家的震撼，卻遠不如過去的《俠盜獵車手》。不久前，《俠盜獵車手》發表續作，包括PSP、與X-BOX360的遊戲畫面，同時，與SEC的獨佔合約，也僅到《聖安地列斯》為止。換而言之，未來，玩家在任何平台都可以玩到《俠盜獵車手》的系列作品。這是好現象嗎？包括科樂美公佈的《罪惡傳記》在內，還有一票發行商虎視眈眈，準備製作出一大堆，看起來像《俠盜獵車手》的遊戲。《極道車魂3》的失敗，並不表示其他遊戲也會如此，況且，《俠盜獵車手》出過度融合、創意貧乏這樣的問題，如果ROCKSTAR再不去思索他們會如此受歡迎，是因為新型態出現的新鮮感所致，而僅僅沉醉於Gamespot、IGN對於《聖安地列斯》的高分評價上，那很快，當新鮮與刺激回歸平淡後，《俠盜獵車手》受歡迎的程度，將會馬上被其他遊戲給取代。



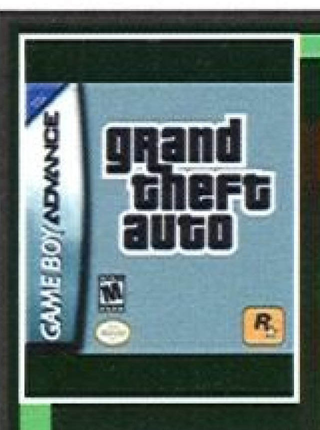
▲《聖安地列斯》很喜歡擺低角度鏡頭，我懷疑藝術總監是哈比人。



▲三把衝鋒槍指著你，Big Smoke你也要說他又帥又瘦。

俠盜列車手哪裡買？

在這閱讀完整篇文章後，你或許會試著跑進商場，卻在架上，始終找不到《聖安地列斯》的包裝盒。這是肇於發行商Take 2於亞洲地區的發行策略，從《俠盜獵車手3》開始，包括《江湖本色2》、《罪惡都市》，這些在歐美叫好叫座的遊戲，國內玩家始終一款也沒見過。你可以一人一信投書給Take 2，在讓他們客服信箱爆滿之虞，更能重新考慮亞洲地區的發行策略。當然，上到Yahoo或eBay，鍵入《聖安地列斯》搜尋，一些熱心的單幫商，會是你解決燃眉之急最好方法。而如果你只有家用主機，也且有耐心，那Take 2決定在半年後，發售PS2上日本版的《聖安地列斯》，對你來說應該是個好消息。（發行商Take 2的信箱：privacypolicy@take2games.com）



俠盜獵車手GBA

GRAND THEFT AUTO Advance

上市日期	2004
製作公司	Digital Eclipse
發行公司	Take-Two
發行平台	GBA

長得跟最早的GTA一個樣，GBA擁有全球一億台的銷量，Take-Two當然不會讓GTA缺席。



俠盜獵車手：聖安地列斯

GRAND THEFT AUTO：San Andreas

上市日期	2005
製作公司	Rockstar North
發行公司	Take-Two
發行平台	PlayStation 2、PC、Xbox

少數讓黑人獨擔大樑的遊戲，二十年後，玩家仍會記得《聖安地列斯》裡頭的倒楣鬼CJ。



GlyphX Games 驚人之作 再掀銀河系爭鬥風暴！

也許提起《Advent Rising》（暫譯：基督降臨，以下簡稱《AR》）這部遊戲，玩家並沒有任何的印象，皆因之前業界對此的報導少之又少，早在2003年的時候雖有報導說此遊戲的開發已進行到相當階段，但隨後卻音訊杳無了，人們亦就逐漸將其遺忘，因畢竟這是一款小公司、小投資的作品，根本就沒引起人們的重視，它的夭折與否根本就無關痛癢。然而，兩年之後的今天，正當玩家將這部遺忘的遊戲拋之腦後之際，它卻神不知鬼不覺的突然宣佈要在今年第二季以不同版本的方式全面上市，而隨著遊戲內容、畫面的公開，始料不及的在業界引起不少的震動，亦成為年度較為期待的作品之一，更引起人們的不少疑問，一個遊戲的好壞真的與其投資的多寡成正比嗎？

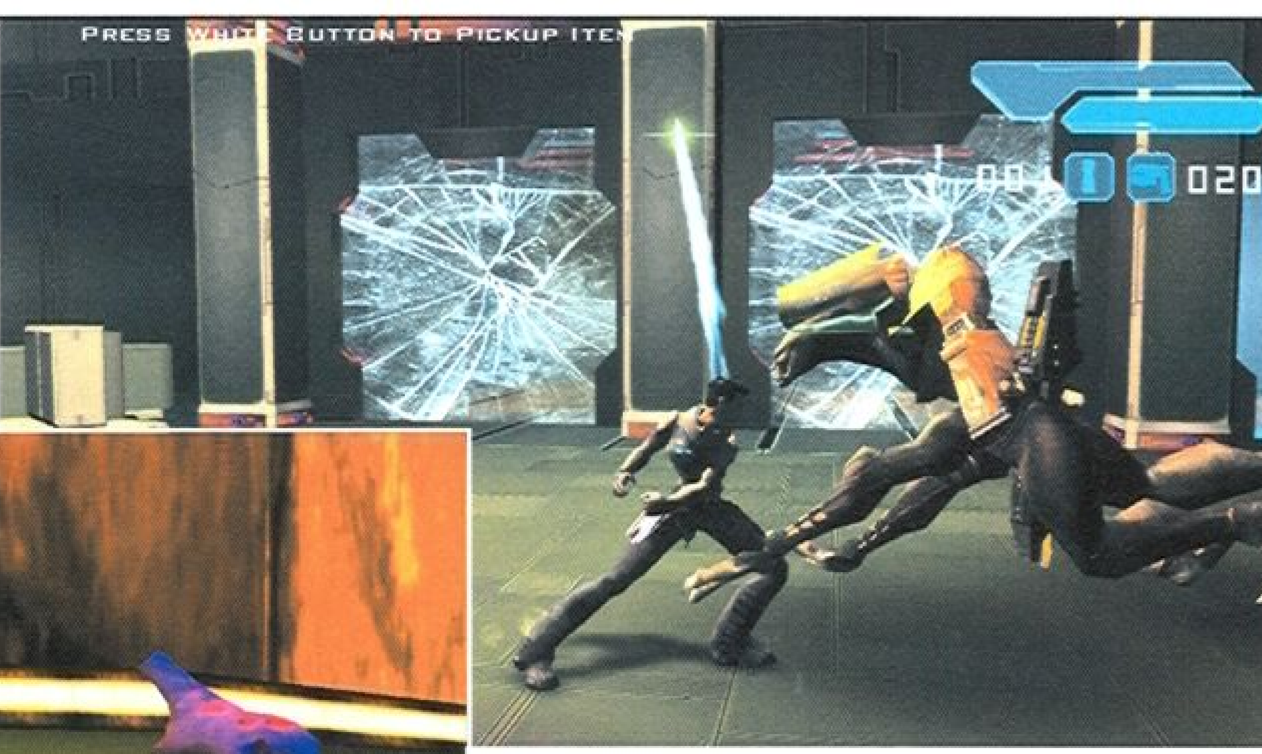
其實，《AR》的製作公司GlyphX Games雖然是名不見經傳的小公司，但其雄心偉略卻一點不輸於任何一家業界大腕。《AR》只不過是其系列三部曲的第一砲，為求一舉揚名，真可謂是千錘百鍊，整個遊戲的製作周期要比一般的商業遊戲多上兩三倍有餘，這對於一個財力有限的小公司來說極為難得。首先，魯夫子就帶大家來看看遊戲的故事背景。

遙遠的星河傳說 探索者的陰謀與行動

話說在遠遠的星際形成之初，當第一批智慧種族在星球中誕生並逐漸開始嘗試互相交流之際，這些種族便已達成共識並已意識到，那就是有一個古老的種族勢必有一天會控制整個星宇，而這一種族不是別人，正是後來地球上的主宰－人類！而此時，星球上一個稱為探索者(Seekers)的種族正獨自掌握著能開啓人類秘密的鑰匙。人性在當時根本是不存在的，為達目的，探索者更不會有甚麼仁慈可講，其傾盡全力，以任何可能的方式在星際中搜尋並妄圖根除人類。在所謂「慈善探險」的偽裝下，探索者有系統的開始向星際的各個方向伸開觸角，摧毀其遇到的所有人類生命。亦有緣於此，探索者在其探索旅程中發現了為數不菲的新種族，並將其介紹到銀河的大家庭中來。其實，探索者此舉卻並非於其所謂的「慈善」，根本是對自己一舉兩得的行為：其一，可以持續不斷繼續其在銀河間的滲入，增強其對銀河界軍事及民間控制；其二，更可令保留並加強其在環宇間「高貴、博愛」的形象。



◀探索者的飛行器。



▲與異形的決鬥。

◀令人敬而遠之的探索者軍隊。

探索者－探索者指揮官
Seeker Commander



指揮官是經過嚴格訓練且絕頂聰明的軍事領袖。他們均有是才華橫溢的戰略家，熱愛戰爭所帶來的挑戰。其異常厭惡人類及人類那種表面看上去令人同情的可憐相。

探索者－菁英探索者
Elite Seeker



菁英探索者可算是沈寂的戰士，這是一個平時根本見不到的隊伍，只有在發生暴動騷亂時菁英探索者才會現出身影。其行動超乎想像的快速，且執行命令準確無誤。應該說菁英探索者乃無情的殺手，且是相當可怕的對手。

探索者－探索者機械部隊
Seeker Shock Troop

毫不誇張的說，探索者機械部隊可算是環宇間最可怕的對手，這些由重裝甲武裝到頭的部隊對於探索者這個種族來說，移動起來相當緩慢，但是其在這方面的缺陷相對於其強大的火力來說根本就不算甚麼，其厚重的裝甲更是將其自身轉變成一個可以移動的小坦克。此種部隊基本上專用於與人類作戰，火力強大無比，衝鋒陷陣更是所向披靡。

探索者－探索者搜尋家
Seeker Scanner

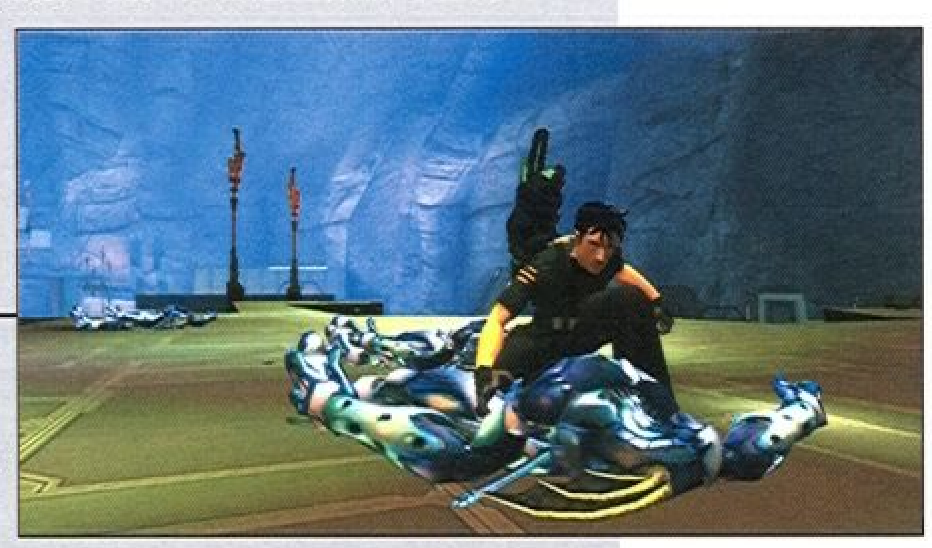


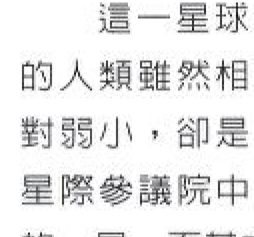
對於這個軍種我們現在尚不完全明瞭，但顯然這些傢伙是在搜尋甚麼東西…。

奧里安文明的復甦 銀河另一主要力量


▲ 很多時候玩家並非孤身作戰，可以聯手的同伴多達五、六人。

而銀河間的另一主要力量，奧里安文明（Aurelian），則是一個充滿人性，換句話來說是一個相當仁慈博愛的種族。當其為探索者所發現後，其沉寂已久的夢想又從沉睡中被喚醒過來，那就是加入到星際參議院中去，使自己在環宇間的力量得以承認。在奧里安人與生俱來的洞察力、知識及科技等能力的面前，探索者所用以蒙蔽他人的技倆在早已無從遁形，其奸詐本質亦同時為奧里安所揭穿，奧里安政府更在其軍隊內組成了一個秘密小組，計畫盡可能的搜集到探索者這些毀滅行動的詳細資料。正因為此一小組的成立，一個稱為愛德米亞的人類聚集的小星球最先為這一小組發現，並自探索者侵入前順利得以拯救。


玩家在遊戲中可以隨時拾起死亡敵人身上的武器，更可以雙手各持不同武器進行戰鬥。



這一星球的人類雖然相對弱小，卻是星際參議院中的一員，而其力保奧里安進入星際參議院，兼之動以武力及財富相援的承諾，面對如此懦弱的人類，使得奧里安的大多首腦亦開始茫然起來，甚至懷疑起其對待人類政策是否有失誤之處，到底還應不應該繼續幫助人類？有人更不禁想到，若是奧里安文明徹底暴露在探索者眼前，是否會有遭遇滅頂之災的可能性。當其考慮到拯救自身及確保自己在參議院地位的時候，或許在對待人類的問題上該變換一下方位了！隨著政府內部反對聲音的不斷加強，奧里安愈來愈懼怕探索者發現其計畫，更進而發現愛德米亞星球。因而，奧里安派出使節前往愛德米亞進行施壓，以警告人類確守其承諾，並試圖尋找雙方在環宇間的倖存之道。

奧里安 Kehlem

Kelehm 在奧里安族屬第九層，其擁有豐富經驗、支持者亦相當衆多，若奧里安能進入到銀河參議院的話，Kelehm 勢必會成為高級參議員。Kelehm 根本就是貴族的縮影，尊貴、聰慧、強壯而又傲慢。其一生的絕大部份時間都花費在研究人類神話上，並秘密以人類傳送術來訓練自己。



奧里安 Enorym

Enorym 是菁英貓戰士(Felidic Warriors)的首腦，其愛兵如子，在奧里安軍中名聲甚響，這不僅是因為其勇敢、強盛，同時亦因為其聰慧及正直。在Kelehm的羽翼下Enorym幾已成為前者政壇的支柱，Enorym 對前者的忠誠完全可與其對奧里安星球的忠誠相匹敵。



強調躲避　簡化瞄準功夫 有效提升遊戲的連貫性

《AR》與一般動作遊戲的最大不同處在於射擊的方式，在一般的動作遊戲中，瞄準這一動作佔有舉足輕重的作用，瞄的不準，也就意味的自身所受威脅的增強，因敵人在受到非致命傷的情況下通常都會反撲還擊。可在《AR》中，被動作遊戲視為最重要的瞄準一環卻為遊戲所簡略，因為遊戲的理念為太過重視瞄準的精確度會降低遊戲的連貫性，從而降低整個的遊戲性，因而此一環節一定要簡化，取而代之的是遊戲強調躲避方面的重要性，因為不僅是玩家一方得到簡化，敵方亦是一樣，如此一來，敵方的速度亦會較一般遊戲來得更快，玩家在適當情況下惟有來回躲閃了。

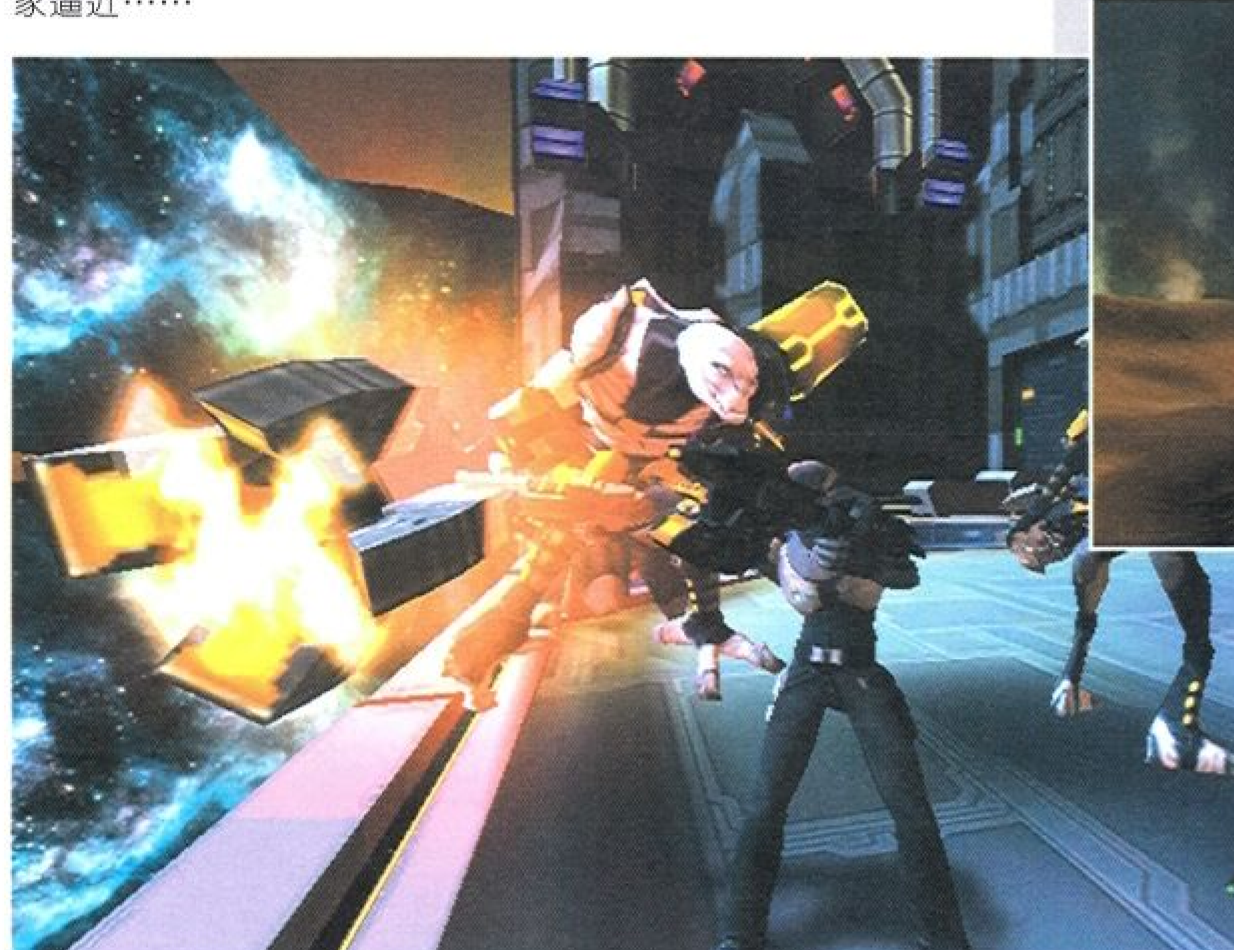

▲ 戰鬥中的主角。

玩家角色登場 人類種族的主力飛行員

繼奧里安對探索者及人類等種種的憂慮之後，奧里安的第一步便是試圖治癒已為戰爭所打垮的愛德米亞人民的心靈創傷，力圖使其恢復自信。重組新政府勢在必行，小隊中的一名奧里安使節更已劃歸為聯合政府的新成員，而人類更以為這是人類與外族交往所邁出的第一步，派出大批代表前往迎接奧里安。戰鬥英雄及世界著名飛行員 Ethan Wyeth ，義無反顧的被推選為此次迎使團的主力飛行員，欲以其知名度及個人魅力彰顯此次任務的重要性，而其弟 Gideon ，亦即玩家，同時被甄選為此次航行的副駕駛員。說起來，此兄弟檔的合作由來已久，自孩提時代Ethan便藉助其弟於突發事件中所能保持的清醒頭腦及敏銳判斷而獲益菲淺，顯然，這次亦不例外。面對兩強聯合，探索者能就此罷休嗎？一項前所未有的巨大挑戰已然向玩家逼近……



▲ 遊戲中玩家有大量車輛可以使用。





▲ 改良自《Unreal》的作戰引擎使得整個戰場充滿了真實的硝煙味。

人類 Ethan Wyeth



Ethan 乃 Gideon 之長兄，在同盟決戰中一舉成名，更成為愛德米亞最受愛戴的英雄人物。隨著戰爭的延續，其知名度亦不斷持續上升，更兼之各種媒體的炒作宣傳，使其儼然成為愛德米亞的第一偶像。

人類 Olivia Morgan



Olivia 是 Gideon 的未婚妻，其意志堅強不讓鬚眉，更胸懷大志兼聰敏伶俐。在大學其間其主攻科目為理論物理，這是個對男生而言都相當艱深的科目，她卻是學的津津有味，更以十九歲的年齡提前畢業，隨後受雇於聯邦局並加入到知名物理學家組成的菁英小組中，擔任各種新形態的能量任務的研究。目前此一項目已進行約半年，且仍在持續當中。

人類 Gideon Wyeth



人類最勇敢的鬥士之一，十歲時便被強制送入到軍事學院系統學習各種軍事知識、技能。其空中作戰技巧無人能敵，這使他在軍校中得以提前畢業，並加入到獨立戰爭的戰場中。其戰略上的天賦更使得他迅速得以晉升，在戰爭結束之際，其才智亦似乎達到鼎盛階段。在政府的出資下，目前 Gideon 正在各地協助戰後重建的工作。

人類 Marin Steel



Marin 是個漂亮、獨立而又喜歡探險的年輕女子。而獨立戰爭將其造就成最出色的飛行員之一，戰後，其受雇於聯邦局成為某名要員的專職飛行員，這使得她有機會駕駛軍隊內最頂尖的飛機，圓了她從小的心願。

輕拂目標瞄準法（Flick Targeting）

輕鬆應戰的最佳方法

遊戲中新的瞄準系統設計者稱為是「輕拂目標瞄準法」（Flick Targeting），聽上去有點不好理解，還是要我們以實例來體驗一下這一全新體系。這套體系有點類似《Zelda 3D》的瞄準方式，只不過後者不是射擊而是鎖定某個對手來進行格鬥。若是遇到多個敵人，只要快速輕按一下右鍵便可轉換自動瞄準下一個敵人，如此一來玩家在遊戲中便不回為調整瞄準的精確度所困而錯過遊戲中的一些精采鏡頭。不過這中間有一點要注意的是玩家的動作一定要快，與《Zelda 3D》的「死」目標不同，《AR》的對手都是移動的，且常常是在快速移動，稍微一慢，目標便已逃離畫面了！不過一旦目標為玩家鎖住，玩家便可從容選擇以何種武器對付對手，不論是調換武器、使用特殊技能，甚至是逃開，全由玩家自由決定。

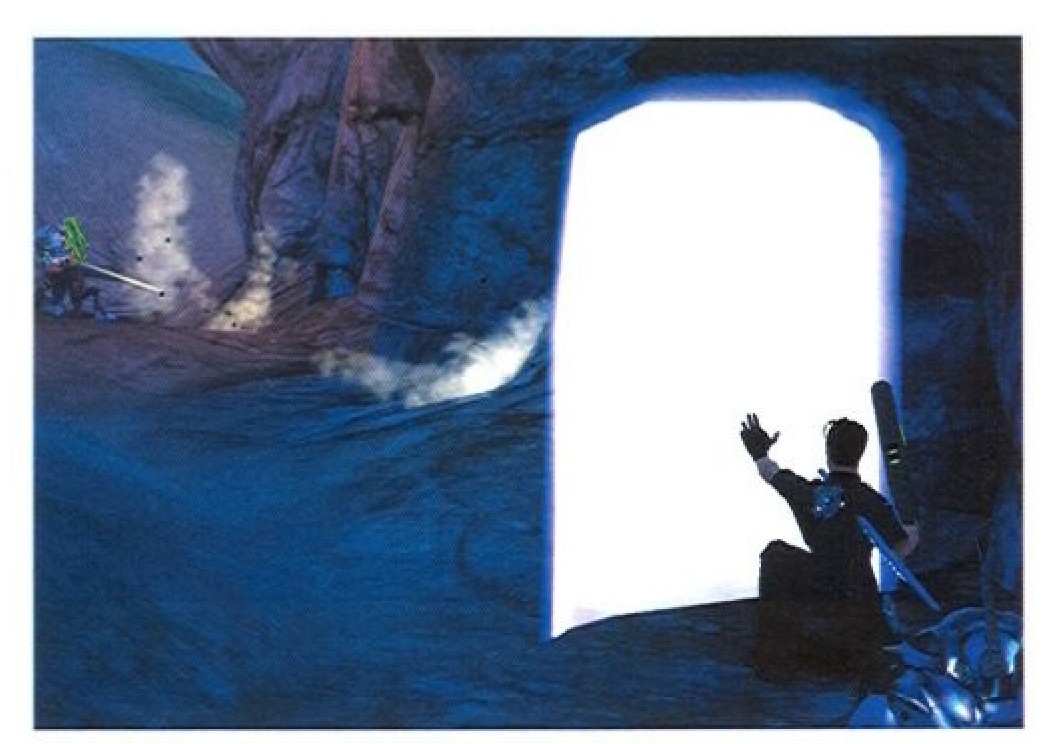


▲ 這種稱為鐮刀戰車的交通工具兼武器在遊戲中非常常見，可行駛在任何地勢中。

遊戲開端便可擁有所有武器

十二種武器與十種超人能力

與一般遊戲還有一點不同的是，在《AR》玩家可以兩手握有不同的武器進行戰鬥。而遊戲中玩家所能使用的武器當然也是多種多樣的。不過這裡與一般的遊戲又也所不同，大多動作遊戲，即便是似《Half-Life 2》這樣的大製作也不可避免的，遊戲中玩家武器威力跨度極大的弊端，在《AR》中卻給予完全否定，因為前者在遊戲後期雖然更顯激烈火爆，但這一切卻是以犧牲前期拼殺樂趣所換來的。在《AR》中，玩家一開始並擁有遊戲中的所有武器，只是在遊戲的進行中，玩家可以不斷完善自己的武器，使其成為超級武器。

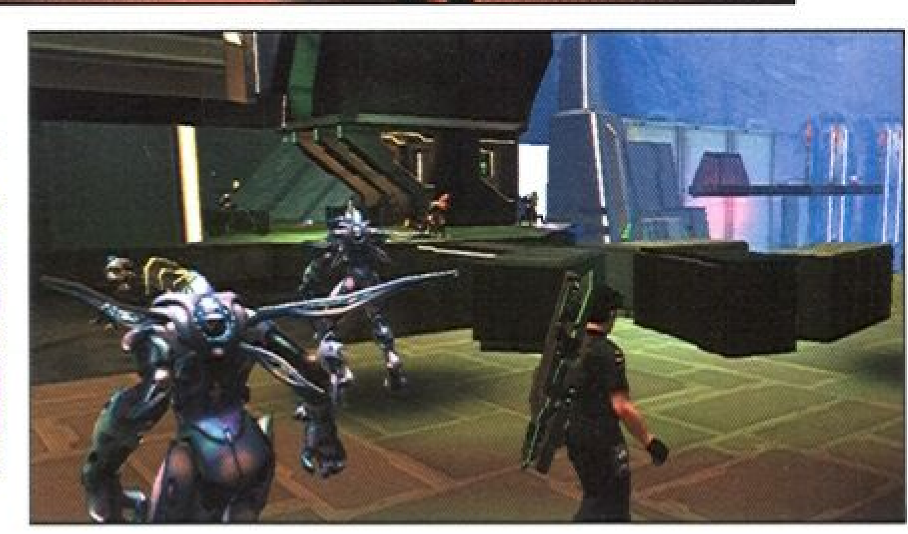


▲ 主角使出超人技能，行成一個方形能量圈，躲在其後可免受傷害。

不過遊戲中倒並沒有出現過類似其他遊戲中常見到的那些人力幾乎是無法舉起的巨型超重武器，雖是科幻遊戲，設計公司還是想盡可能將其設計得真實合理化。據聞整個遊戲中玩家所能使用的武器至少有十二種以及十種的超人能力。且更有趣的是，每一種武器均有第二種使用方式，比如衝鋒槍一邊可以當普通衝鋒槍連續進行射擊，另一方面卻可射出火箭當火箭筒使用，且所有的武器，包括最終的人體武器都是可以升級的。



◀ 可媲美動作電影的戰鬥場面。

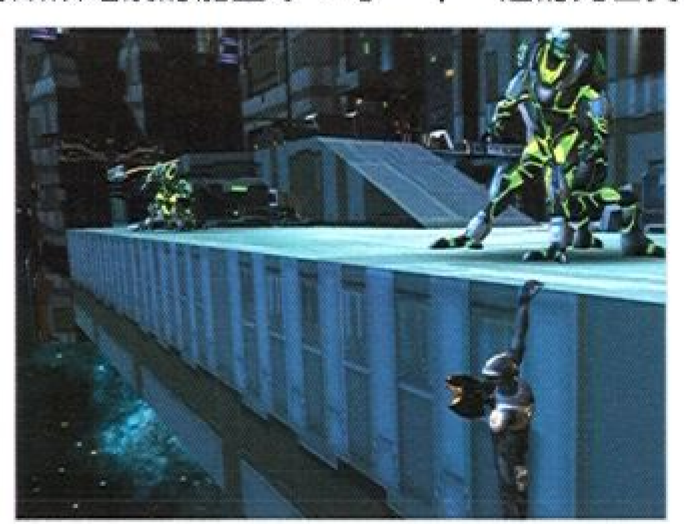


▶ 外太空的某個場景。

超人能力的種類與運用
豐富戰鬥性的超人能力

下面在再來詳細說一下遊戲中到底有哪些的超人能力可供玩家學習掌握。剛剛說過遊戲中共有十種超人能力可以習得，這其中包括六種增強進化能力及四種附加體能特技或肉搏技能。舉例來說，玩家在遊戲中可以使用「推力」(Force Powers)來產生一個能量圈，逼敵人後退至圈外。還有一種能力是實際上玩家在某一地域上形成一個方形的能量圈，可使自己躲在其後不為敵人發覺，玩家其實也可以同時多製造這樣幾種能量圈以形成一個屏障。或者，玩家亦可蹲在一個能量圈內猛跺雙腳，形成的能量氣流亦會快速向外擴散將一定範圍內的敵人擊倒。玩家在遊戲中亦可得到一種致命的類似電漿的能量球，可快速將眼前的敵人擊斃。在遊戲的後面幾個關卡中玩家還可以習得類似傳送術的能力，可以在精神上拾起任何單個或是一組的物品或敵人，將其甩到懸崖或是地圖上任何一個地方。

其實最有趣的還是怎樣將所有這些超人能力貫穿在一起，那種樂趣及威力對於沒有真正接觸過此款遊戲的人來說幾乎不能想像的。在玩家進行戰鬥之際，可以隨時從敵人的屍體上拾取槍械，更可雙管齊下，雙手握有不同武器，同時開火。又因為在遊戲中玩家擁有衆多高難肢體特技可以使用，當玩家跳起在懸空作戰時更顯得格外好看，特別是還可以在空中選擇槍械射擊，加上攝影機自動角度的配合，那種感覺無異於是看了一場精采的動作電影，而同時給敵人造成的傷害亦是千變萬化，用設計者的話來說，玩家在遊戲中將會傾聽一首由自己譜寫創造的死亡交響樂。



▶ 這種高難度動作玩家在遊戲過程中也是可以學會的。



◀ 面對如此強捍的對手，主角有麻煩了！

Unreal 戰鬥引擎的運用 各方面表現突出

設計公司所使用的戰鬥並非是自創引擎，而是選擇了當時最為頂尖的《Unreal》的戰鬥引擎，雖說目前看來並不算是最新及最強技術，但是其某些功能至今並不但不能算是落後，且仍可謂霸據在頂尖的位置之上。其中最為突出的便是其肢體傷害系統，而內臟感覺系統及空中或駕車時的重力感應亦同樣是該引擎引以為傲之處。



遊戲過場動畫細膩流暢，與動畫片也得一爭！

遊戲中玩家擁有大輛太空武裝車輛可以使用，這其中包括鐮刀戰車（Scythe），這是一種可以在任何地形上都可以行駛自如的小型車輛，配有一挺大口徑機槍及三個乘客坐位；颶風戰車（Hurricane），一種全裝甲，可以裝載兩個班戰士及一個技術小隊、配有可對付地、空任何攻擊的A7P重砲的裝甲車輛；Eyering 7-InSpher Shuttle運輸車；Gildstar Monson Diplomatic Coach運輸車；Ock'Uhls Razor偵察車，一種裝備有輕型裝甲、移動快速的偵察車及Baa'El Tusk戰車，一種配有電漿砲的重裝甲戰車。

在遊戲的視覺方面，該遊戲雖然開發時間較長，但真可謂是千錘百鍊的作品，所有技術一點都不落後。無論是人物的勾勒還是場景的表現雖較當前重金打造的大製作尚有一定差距，但整體表現亦可說相當細膩真實，各種特效的表現亦無可挑剔。在音效方面更是出類拔粹，特請好萊塢樂團及童聲合唱團參與演出錄製，在XBOX版本中尚支持Dolby Digital 5.1標準，真可謂是頂級享受。遊戲預定六月底於北美及歐洲上市，分PC及XBOX兩個版本。



▶ 外太空的壯觀景象。

◀ 對待身體兩倍於己的對手，主角亦是遊刃有餘。

撰稿作家：小全
製作公司：The Adventure
發行公司：The Adventure
遊戲類型：冒險

預定上市 2005年 未定

THE MOMENT OF SILENCE

click here to enter

引人入勝之冒險遊戲再現－體驗無限顫慄的遊戲空間！

在國內，冒線類遊戲在近幾年來慢慢式微，不過當然不能說沒人玩，畢竟從以前開始，在遊戲族群中這類遊戲向來都是屬於少類的族群，不過在國外，這類遊戲仍然有不斷的新作產生，像是《迷霧之島》、《西伯利亞》等等，由於這類遊戲都需要玩家花極大的心力去完成，因此與其說是遊戲，還不如說是玩家在跟電腦鬥智，同時磨練智慧的一種方式，雖然在國內很早就有人預言冒險類遊戲不再有市場，因為電腦遊戲市場中已經很久沒出現讓人難以忘懷、印象深刻的動作冒險類遊戲了，幸虧The Adventure遊戲公司，是它讓冒險類遊戲又重新振作起來，重新得到遊戲迷的青睞。《寂靜顫慄》的出現證明了量與質之間，擁有好品質的遊戲，還是可以讓玩家耳目一新，眼睛為之一亮。



逼真且驚人的動畫呈現
長達 30 分鐘的動畫欣賞

遊戲的開場動畫很精彩。起於2044年紐約市的布魯克林。遊戲的主角彼得．賴特陷入了重重麻煩中，而且他的敵人正是一些目前尚不大清楚面貌的其他人…。某個夜晚，熟睡的彼得被吵鬧聲驚醒。他透過貓眼看到外面走廊上的電梯門口打開後，出現了一群 SWAT 小組成員。他們強行闖入了彼得鄰居的房屋，不久就從屋內挾持出一名男子，而他的妻子和兒子被擱在屋內，那男子的兒子見狀，手中的泰迪熊落到了地上…，這一刻就是「寂靜顫慄」的開始。



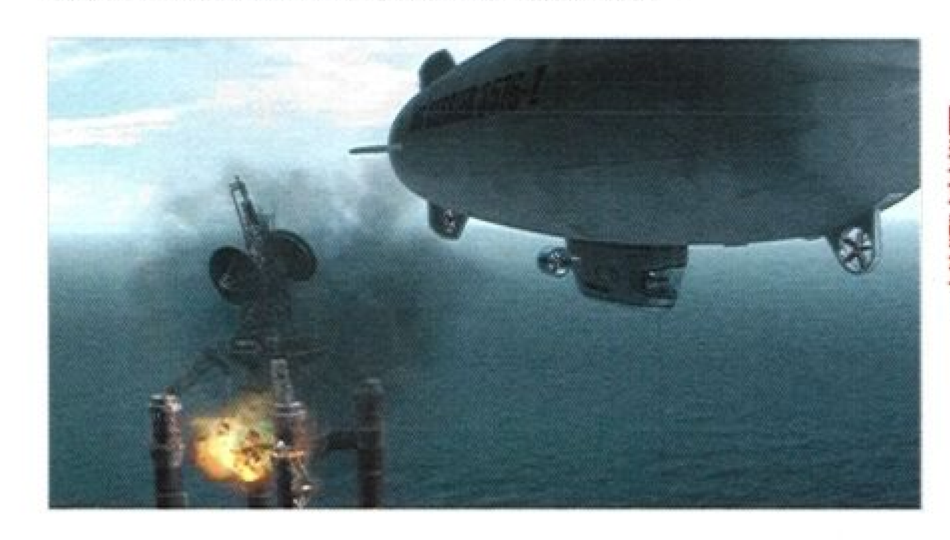
◀事情一開始發生在紐約，但玩家可不是只待在紐約而已。

▶一開始的畫面，SWAT 侵入隔壁鄰居的動畫。



▲動畫的品質與電影效果差不多。

玩家如果看過《寂静顫慄》這一段開始的動畫，一定會很驚訝，雖然目前動畫技術已經使用的相當廣泛，電影中也不乏非常優秀的動畫影片，但在遊戲中，老實說，能將動畫技術與影片效果呈現的如此之好的，目前也只有在《寂静顫慄》看到，而且每一個動畫鏡頭的運鏡，都有電影的水準，而且玩家所聽到的語音，都是真實完整的呈現，每個遊戲中的人物，都是使用真人去錄影取樣得來的效果，配合動畫的效果，讓人一開始就宛如看電影開頭一般，陷入了遊戲製作團隊想要玩家跌入的夢境中，並且開始跟著夢境起舞，而且如此令人驚豔的動畫，在遊戲中還長達 30 多分鐘，也就是說，去除片頭之後，遊戲中玩家還可以在解謎，或是完成遊戲的階段性目標之後，欣賞到與電影效果差不多的動畫，可以看出遊戲設計小組想要表現的用心。



◀遊戲中有多達 30 分鐘的過場動畫。

生動的配樂與對白 氣氛營造不可或缺的要素

除了良好的畫面表現外，《寂静顫慄》裏的遊戲配樂也是多元化且生動的，配合場景的變化，遊戲的音樂適度的進行轉變，配樂的轉變恰到好處，讓人在玩遊戲的時候，也可以感覺出當時設計小組所要表現的氣氛，而且本遊戲還有另一特點，也就是前面所說的，本款遊戲中的對白，除了每個人都有自己獨特的語音表現外，這些對白也相當重要，許多關卡玩家要解謎都需要重點人物的對白中所提示的要項，才能破解難關，因此人物的配音在本款遊戲中也是一大重點，由於遊戲顯示出的特色為沈悶，因此在角色的配音部分特別著重，不管是那個人用其獨特的腔調講出來的話，都是很出色的，記得在展覽的時候，給圍觀的衆玩家留下了很深刻的印象，人物唇形的動作和聲音還算頗協調，配合遊戲中的音樂，古典音樂和快節拍的調子融合在一起，貫穿整個遊戲，給玩家截然不同的遊戲感受。



▲對話是遊戲中很重要的一環。



▲人物動畫的效果如影片般的真實。



▲每個人物都有他專屬的配音喔！

精緻的場景畫面 不誇張的呈現未來景象

既然是冒險遊戲，本遊戲就沒有如動作遊戲或是即時戰略遊戲的那種動作感，不過也因為如此，玩家可以細細品嚐遊戲中設計小組的各項精密設定，而且玩家只要一進入遊戲中，就可以從遊戲中看出來，本遊戲的畫面相當精緻，特別是背景部分，每個細節都非常注重，畫面的細節可說相當出色，整個遊戲營造出一種未來世界的氣息，但是卻不會令人感覺不快，也就是說，遊戲雖然是近未來的場景，而且畫面也表現出這樣的感覺，但是卻沒顯現出任何誇張的元素（簡而言之，玩家可由遊戲畫面看出背景是未來世界，但卻可以感覺到現實世界般的真實感）。



▲近未來的世界，還是有這樣陰深誨暗的地方。

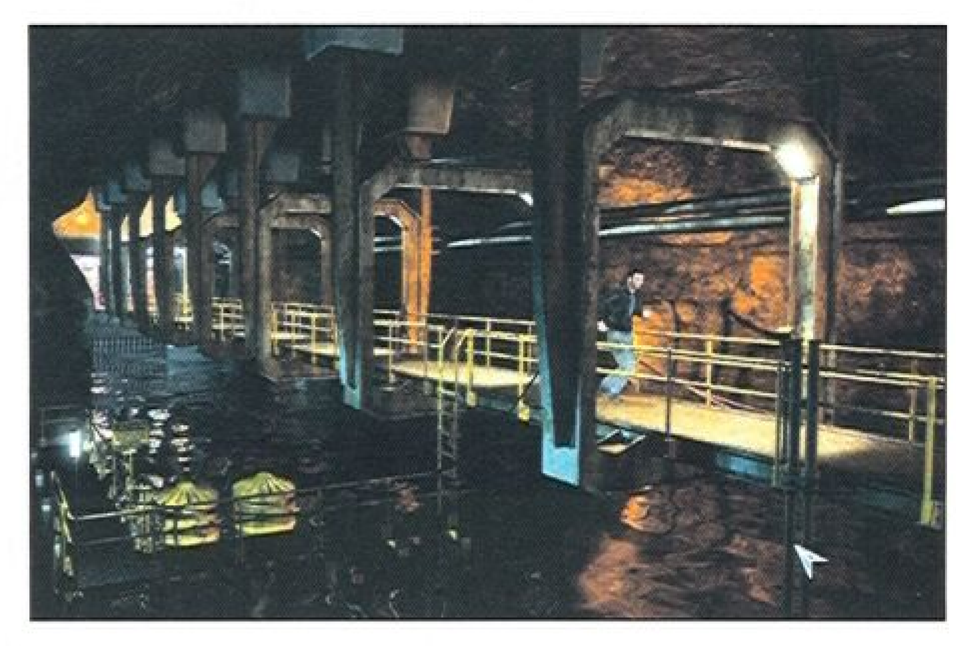


▲高科技感充斥著遊戲中，但仍不免有點疏離感。

遊戲中也相當注意美術感的營造，光影的變化與光線的反射在適當的運用之下，為這款遊戲起了烘托氣氛的效果與作用。不過也許反應都市與文化所造成的疏離感，使遊戲中所營造的未來紐約感覺有些空洞。雖然背景中有些靜止的人物角色，但是玩家還是無法避免的感到有些「孤獨」的感覺…。由於是冒險遊戲的關係，本遊戲的場景相當豐富，多達500幅畫面，而且重要的是，這些場景都是互動性的，玩家可以在遊戲的場景中找到很多有趣的蛛絲馬跡，藉此解開謎團。



▲光影的效果在遊戲中也相當重要。



▲故事有多達75個不同場景。

簡單易懂的介面與操控設定 易上手的冒險類入門遊戲

《寂靜顫慄》的操作設計十分簡單，撇除一些遊戲需要的繁複設定，本遊戲的介面設計相當的簡單，而且獲取道具的方法也相當容易，只要將滑鼠移動到螢幕的下方，就能夠在自動彈出的功能表裏得到想要的物品。遊戲的控制也相當直截了當，整個遊戲 只需要滑鼠和兩個鍵來操作即可，在操作上不大需要花精神去注意。而另一方面，在《寂靜顫慄》這款遊戲中，遊戲系統雖然並不提供快速存儲和讀取的功能，但是玩家可以在遊戲過程中的任何時刻儲存遊戲進度，對於玩家來說，這樣可以時時刻刻的儲存進度，也可以用來避免危險，甚至可以提取進度反覆嘗試。這款遊戲對於會有地圖迷路症的玩家還有另一好處，那就是是《寂靜顫慄》在遊戲的「探險」方面做得很小巧，因為限定了「開拓」範圍，甚至限定了角色移動的時刻，所以有時候主角會站在原處一動不動的等待時機，如此便大大簡易了玩家的遊戲性，進而提升遊戲本身的娛樂性。



▲多與人對談，是解決謎題的好方法。

類似X檔案的題材 全球性政治陰謀漩渦

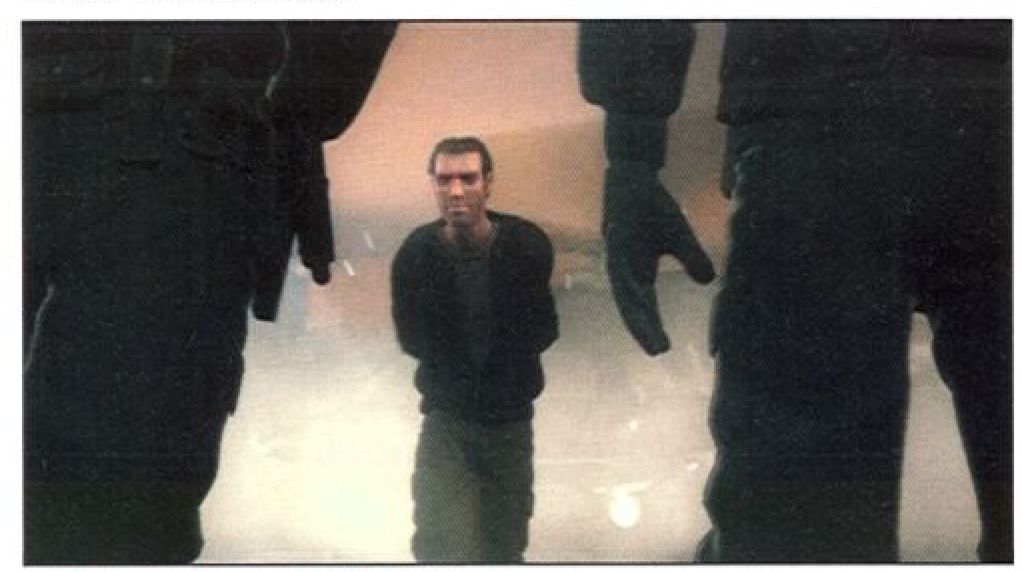
遊戲本身的設定在一開始的動畫就說的很清楚，同樣是來自政府的陰謀，這個情節或多或少會讓我們聯想到著名的電視劇「X 檔案」。故事開始時，發生在 2030 年的美國紐約。當時整個地球被一個世界政府統治著，而玩家則扮演一位通信設計師彼特．萊特，他目前正在為政府的「自由言論」運動而工作。他的改變是因為他的妻子和他 7 歲大的兒子在一次災難中去世了，從那時開始，彼得對日常生活就什麼都不關心了，不過就在某一天中，他的生活在一夜之間改變了…。那天， SWAT的武裝小組闖進了他隔壁鄰居的屋內，也正是這一天，政府的 SWAT 小隊在他的鄰居的家中不知作了什麼？從此他的鄰居就從人間蒸發了。為了查明事情真相，彼特開始進行調查，但是他不知道，當他下了這個決定的同時，他的整個人生即將有大轉變。原本他覺得不可解的神秘事件，居然背後是由政府主導，這個秘密將把他推入一個巨大的陰謀漩渦，因為之後面對他的將是一個全球性政治陰謀。



◀機場是通往另一個國家必經之處。

▶自由女神被炸，遊戲中的陰謀處處存在，玩家得小心點。

《寂靜顫慄》這款遊戲在劇情上的設定，可以說是繼《西伯利亞》後又一款引人入勝的冒險動作遊戲，由於劇情設定得相當詳細，所以遊戲開始後的前幾個小時內，玩家可能會感覺遊戲節奏相對比較緩慢，但是之後會漸漸融入到遊戲中。根據設計公司 TheAdventureCompany 的執行製作人 GeorgeChastain 說：「《寂靜顫慄》將會讓所有傳統冒險遊戲玩家，以及那些喜歡諜報、政治和冒險的玩家感到滿意，在後冷戰時期，還有對未來的一份不確定感。」喜歡思考的玩家，可以來試試這一款與衆不同的冒險遊戲。



▲想逃出生天，可沒這麼簡單。



▲未來的計程車，造型不錯～

練英文的最佳選擇 大量且引人入勝的對話內容

本遊戲的故事情節和畫面效果是不容質疑的，儘管它還存在一些瑕疵。玩這款遊戲需要很大的耐性，因為這款遊戲中的對話部分相當多，但卻又是不可缺少的一部分，尤其大量的對話，對於非英語系的我們來說，真的是有點困難，但是在目前英語教育已經變成全民教育的狀況下，拿來當英聽練習，提昇自己的英文程度也是一個不錯的選擇。尤其這款遊戲可是有多達 35 個不同的角色讓玩家傾聽，這可是很好的英文聽力測驗，尤其我們學英文，往往在聽方面不大行，因為外國人口音各異，說話速度又有差別，因此，對於平常沒機會好好練練自己的英文的玩家，還有喜歡冒險類遊戲的玩家，都可以來嘗試一下這款遊戲－《寂靜顫慄》。



▶冒險解謎就是要注意每個蛛絲馬跡。

◀每個地方有什麼都會在畫面清楚標示。



轉職進化威力對決
特化系統解除封印
火山荒漠危機四伏
最強魔物狂暴現身
萊爾富獨家
雙重好禮Lucky送
購買萊爾富首批進化月卡包就有機會隨機獲得獨家精美鑰匙圈一個，活動時間內購買首批RF蛻變系列產品包還可以憑萊爾富發票參加帝國徽章項鍊抽獎活動喔！
RF全家蛻變
A計劃一
帝國徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包就可以憑全家發票參加抽獎活動喔！
RF超商蛻變
B計劃一
貝爾托徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包就可以憑7-11或福客多發票參加抽獎活動喔！
OK銀河作戰
C計劃一
聖潔克拉徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包就可以憑OK發票參加抽獎活動喔！
家樂福
GF萬點大贈送
刮開即得不用等
活動時間內到家樂福購買首批RF蛻變系列產品包即可獲得刮刮卡一張，包包有獎喔！
OK便利店
萊爾富
及全省各大3C通路均有販售
CCR
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
官方指定 遊戲平台 技嘉科技 GIGA-BYTE TECHNOLOGY
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

RF ONLINE

蛻變 Fantasy & Romance

EPISODE1 The Beginning to The New World

我們的愛情　是否註定毀滅 的命運？

大戰狂襲、強者進化，

愛？恨？逐漸脫離軌道......

6/23 新資料片進化上市　即將開放二轉職業



強者限定包

- 使用手冊 1 本
- 遊戲安裝光碟3片

強者限定價NT$ 59元

限老手使用

不附帳號啟動碼與點數



巨輪啟動包

- 限量雷射刻製兵籍牌 1 個
- RF開卡60點序號密碼 1 組
  (僅限RF開新帳號使用)
- RF帳號啓動碼 1 組
- 使用手冊 1 本
- 遊戲安裝光碟3片

啓動蛻變價NT$ 99元



進化月卡包

- GF RF專屬儲值月卡 1 張
  (僅限無限暢遊RF３０天)
- RF帳號啓動碼 1 組
- 使用手冊 1 本
- 遊戲安裝光碟3片

全面進化價NT$ 450元



遊戲狂熱分子的天職，伯樂等千里馬來報到！

檢附簡單履歷，信件標題註明『我要加入校園電玩特派員』，

E-mail到 vote@gamedreamer.com.tw

詳情請上http://www.gameflier.com/action/act20050520/index.html 查詢



限量發行
要買要快喔！
Hello
Poring
天使波利大頭貼本
買就送仙境傳說開卡點數60點哦！
隨身甜蜜價 NT$99元
Poring
Angel poring
Hello
Angel poring
MEMORY BOOK
天使波利畢業紀念冊
買就送仙境傳說開卡點數60點哦！
友情長伴價 NT$120元
RO水晶貼紙
亮晶晶價 每張NT$20元
RO造型鑰匙圈
四款精緻造型任你選！
幸福陪伴價 每款NT$69元
RO初心者手機吊飾
可愛相隨價 每款NT$69元
RAGNAROK ONLINE
novice
novice
© 2005 Gravity Corp. & Lee Myoungjin (studio DTDS). All Rights reserved.
© & ℗ 2005 Soft-World International Corp.
© 2005 Gameflier International Corp.
● 以上產品以實物為主，本圖片僅供參考。

異世界的危機

在一個有別於我們認知的世界，原本是一片寧靜和平安詳的地方，雖然從過去一直流傳著這個世界將毀滅的傳說，卻因為沒有真的發生致使人們漸漸淡忘了祖先們的告誡，而今，危機真的出現在人們的眼前，當各地開始發生異變，人們才又想起那個從上古時代流傳至今的傳說『當世界迎向毀滅之時，將會有人來阻止毀滅的進行，而那個來自異世界拯救我們的英雄，就是傳說中的救世主』，就這樣重新燃起希望之火的人們，開始祈禱救世主的降臨。主角-當真 大河像平常一樣與義妹當真 未亞一起走在放學回家的路上，一如往常的被妹妹詢問是否有跟其他女生交往，是否有什麼不純想法等等沒營養，及聽來刺耳的諷刺性話題，依舊不想搭理的主角這時發現路旁躺著一本看起來有點舊的書籍，在好奇心的驅使下主角與妹妹撿起了那本書，在打開有著華麗裝飾的書頁之後，眼前突然一陣炫光。











DUEL SAVIOR JUSTICE

デュエルセイヴァー ジャスティス

撰文：勇者AAA

多年以前，當多數人還沒想到可以在公元2000年跨年倒數時，世界是處在一個隨時會毀滅的狀態下，因為諾史特達姆斯這傢伙預言1999年世界會毀滅，這也就是大家口耳相傳的世界末日預言，當時不論是電影或是動漫畫都曾經拿這個題材作文章，而其中大部分的故事中都會有個救世主出現拯救世界，而今1999年也過了，世界也沒有被毀滅，當然，那個救世主也沒出現，不過若多年後世界真的要毀滅了，救世主是否真的會出現呢？



GAME INFO

發行日期 7月22日 預定

製作開發	戲畫
代理發行	戲畫　遊戲售價 ￥9240
遊戲類型	救世主養成A.RPG(18禁・男性向)
語言版本	日文/DVD ROMx1 OR CD-ROMx4
適用平台	98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.web-giga.com/duelsavior/duelsavior.htm

是好(霉)運？是宿命！

當兩人再次張開眼時，發現自己身處在全然未知的地方，這時一名舉止幽雅的女性出現在這對有點不知所措的兄妹前面「歡迎來到我們的世界，來自異世界的人阿，我是主養成學校フローリア訓練人員」，在該女子自我介紹的過程中，主角兄妹得知自己來到了異世界，和現在異世界所面臨的危機等等，而自己正是那名被召喚前來可能的救世主之一，但為了確定主角是否能成為傳說中的救世主，主角必須和其他一樣都是受到召喚的女性救世主候選人通過學園中各項訓練和考驗，於是為了成為救世主主角開始了被女孩子包圍的瑰麗學園生活。



乘著RBO熱潮

自從春風亭推出了《RBO》(中譯：仙境傳說格鬥版)後造成風潮，戲畫社也推出了這款類似動作遊戲，不同於RBO的直線性過關，本遊戲還加入了養成元素增加了遊戲性，是否能與《RBO》一樣造成話題，讓我們拭目以待吧。

特典大賞

初回特典DVD中收錄了完整的遊戲OP曲和網路上廣告CM的完整版本，另外，本遊戲也推出了追加要素CD，讓購買本遊戲的玩家可藉由此CD得到更多的樂趣。(DUELSAVIOR JUSTICE collection dick，￥4,179，需配合主程式安裝。)



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-1G以上 ＊記憶體 256MB以上 ＊硬碟 2GB以上空間 ＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM OR 8數以上的CD-ROM
＊顯示卡 DirectX7.0以上支援，16MB RAM，解析度640x480 HighColor 以上 ＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

遊戲人物介紹



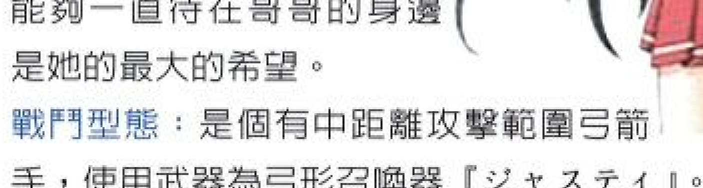
當真 大河

本遊戲的主角，個性有點輕浮好色但人還不壞，總是妄想著全世界的女性都是他的囊中之物，但也僅止於妄想而已，但這樣的想法卻讓他的妹妹未亞操心不已。

戰鬥型態：近距離的戰士型人物，擅長近戰系的攻擊，使用武器為可變換成許多武器類型的召喚器『トレイター』。

當真 未亞

主角的義妹，嘴巴上說是為了幫父母監督行為不檢的哥哥，避免哥哥亂來，其實是不想哥哥被人搶走，是個性直爽卻又愛跟哥哥撒嬌的可愛少女，希望能夠一直待在哥哥的身邊是她的最大的希望。



戰鬥型態：是個有中距離攻擊範圍弓箭手，使用武器為弓形召喚器『ジャスティ』。

リリィ・シアフィールド

救世主學園長的養女，小時候由於自己的世界滅亡之際，命懸一繫之間被學園長救回，因此被學園長收為養女，為不負養母的養育之恩，已成為優秀魔法使的她，外表雖然看起來相當傲慢，其實是為了掩飾自己懦弱的個性而裝出來的假象。

戰鬥型態：是個擁有遠距離強力魔法攻擊的魔法使，使用武器為水晶球形召喚器『ライテウス』。

ベリオ・トロープ

因為父親是個惡名昭彰的盜賊，為了替父親贖罪而進入修道院修行，因為擁有強大的魔力而被這個世界召喚，並為了找尋一樣被召喚而來卻下落不明的哥哥獨自努力奮鬥著，是個個性嚴肅的認真女孩。

戰鬥型態：擁有回復及防禦系等法術僧侶類魔法使，攻擊武器為打擊系的杖形召喚器『ユーフォニア』。

リコ・リス

個性沈默冷靜，很少說話，也沒什麼朋友的謎一般的少女，她的真實身份以及來自於何處，一切成謎。

戰鬥型態：召喚師型的魔法師，會召喚怪物出來戰鬥，使用武器可能為名稱不明的書形召喚器。

ヒイラギ・カエデ

來自東洋異世界的忍者，小時候接受過各式有關忍術和體術的忍者訓練，所以給人的第一印象是個成熟冷靜忍者少女，但其實是個個性冒冒失失的粗線條，也因為這個原因因喪失身為暗殺者的資格，為了改正自己的個性而拜主角為師。

戰鬥型態：擁有速度及中、近距離的苦無(暗器)攻擊的忍者，使用武器為手甲形的召喚器『黑曜』。



ナナシ(本名不詳)

住在學園地底下擁有超強的好運的樂天派少女，沒有過去的記憶，但第一眼看到主角時，就認定主角為命中注定的人，不顧他人的意見強行加入救世主學園成為非正式的救世主候補。

戰鬥型態：不知該歸類於哪一類的奇特戰鬥法，戰鬥方法為丟出香蕉皮讓人滑倒，並同時把自己的頭扔出去攻擊，沒有作為武器的召喚器。

哈遊戲 東洋館

溫泉和美人？！

老家在有名的溫泉街經營溫泉旅館的主人翁-片桐美久，離鄉背景來到了市中心的大學就讀，時間飛逝就這樣過了一年，此時主角在家鄉的雙親卻把主角給叫了回去，為的不是什麼只因為家裡的溫泉已漸漸枯竭，經營上已經也陷入了重大危機，然而為了打破這種僵局，除了要重建旅館之外，還必須在下個新月來臨之前選出下一期的女將(簡單的說就有點類似女老闆啦！)，然而說到下一期的女將後補(說到女老闆當然是選主角的女朋友)莫過於是和主角相當親近表姐妹高見　悠和各務　優希兩大美女，不過也不知道是她們兩個原本就喜歡著主角還是怎麼樣，得知這消息之後竟然都使盡了全力來討好主角，然而主角要如何從這片看似荒廢的大地上再找出新的溫泉命脈，又如何重振旅館並娶回自己所愛的美嬌娘呢？這一切的一切全仰賴玩家的高超技巧啦！



おねたま ～ボクとお姉ちゃんと狐の湯～





撰文：邪騎士

隨著天氣漸漸熱了起來無疑又是到了夏天最好的證明，此時的海邊和山上便是最好的消暑去處，不過說到山上除了有高聳的山勢，及涼涼的樹陰之外，泡泡熱到不行的溫泉來讓毛細孔通通打開享受一下不同於冰水的涼爽也是相當的不錯，所以說各位讀者如果想找個消暑的地方，來山上也是不錯的選擇喔。

GAME INFO

發行日期 7月29日 預定

製作開發 DreamSoft
代理發行 DreamSoft
遊戲類型 ADV　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文/CD-ROM x 3
適用平台 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.dreamsoft.jp/

遊戲的玩法

本作的玩法可分成兩種，一種是相當正統的AVG模式，玩家會隨著故事的劇情有著選項及事件的出現，而女主角的好感度便會隨著玩家處理的態度及方法而有所改變，然而女主角的好感度除了會對結局有所影響之外，當玩家挖到溫泉的時候女主角的溫泉事件也是會有不同的喔！本作的故事情節幾乎都圍繞在「溫泉」這個主題上，當然溫泉是不可能從天上掉下來的，如何去挖到溫泉便是遊戲的另一大重點，一日的行程分成早上、中午，及晚上三大部份，玩家必須在溫泉守護神的幫忙下進行溫泉的探索，並取得溫泉的所有權，以便獲得更多的資金及精彩的事件，而遊戲中溫泉探索的小遊戲相當的多，也可以說是遊戲中的一大賣點喔！

溫泉的探索方式大致如下，首先玩家必須找到一塊可以挖掘溫泉的地方，而遊戲中可以挖掘溫泉的地方大致有溫泉旅館、裏山、溫泉街、溫泉街郊外四處，每一處地方都有其特色存在，只要是玩家擅長某種地形的話，專攻該地也是可以的啦！不過找到溫泉並不代表玩家就一定能取得溫泉，玩家在挖掘之前必須先拉一下神籤，而神籤一共分為大吉、中吉、吉、凶、大凶五種，遊戲的攻略難度也會因為玩家所拉到的神籤而有所改變喔；至於找溫泉的方法感覺起來有點像玩炸彈超人的方式，不過玩家玩小遊戲的方法並不是打倒敵人，而是比誰佔領的地盤多，只要玩家佔得多，便可以獲得溫泉啦！



◀找溫泉

▶佔領地盤

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PII-500　＊記憶體　64MB　＊硬碟　890MB以上
＊顯示卡　和DirectX 100%之相容性，8MB以上的VRAM　＊光碟機　16X　＊音效卡　支援WMA

遊戲人物介紹

高見 悠

年齡：21	
職業：大學4年級生	
身高：169cm	
體重：46kg	
三圍：95.5\62.0\93.0	

遊戲中的女主角之一，同時也是主角的新娘候選之一，對主角而言不僅是堂姐這樣的關係，更是主角的青梅竹馬，個性直爽想說什麼就一定會給他說個明白，不過這樣子個性的她對於團體之間的氣氛營造也是相當厲害的喔。

各務 優希



年齡：20	
職業：大學3年級生	
身高：157cm	
體重：45kg	
三圍：82.5\59.5\87.0	

同樣也是女主角之一，也是主角的新娘後補，主角的表姐，對主角而言她的地位就好像是一個一直照顧他的姐姐一樣，個性相當溫和也可說是一位無口娘，第一次見到她的人可能會認為她是一名相當老實的姑娘，但對於主角卻有著和家人不一樣的態度及表現…。

梶原亜弓

年齡：19	
職業：桐澤溫泉勤務	
身高：162cm	
體重：48kg	
三圍：108.5\63.5\90.0	

在主角老家桐澤溫泉中工作的女孩子，跟主角的因緣頗深，為國小、國中、高中的同班同學，由於自己的祖母和母親都曾在桐澤溫泉中工作，所以自己畢業之後也來到了這兒工作。

とらか



年齡：不明	
職業：天狐見習生	
身高：不明	
體重：很輕	
三圍：一點點	

是主角老家傳說中的狐仙，不過很有趣的一點原本的狐仙退休，她是新上任的新米守護神，不過不知道為什麼主角可以看見她，同時也是遊戲中唯一的妹系角色的存在！

特典大賞

如果玩家所買的是初回版的話，本作還有加送特典喔！本作所送的特點是遊戲的初期設定及構圖，喜歡本作的玩家千萬別錯過了。







初回版の封入特典は、初期設定・ラフ画満載のアクセサリー Disc!!





「おね・たま PremiumDisc」は、初期設定ラフ画集です。その他にも、壁紙や高解像度版や、ノンテロップ版のOP-Movieに、Windows用起動音声なども収録した、初回版限定のスペシャルディスクとなります。



哈遊戲 東洋館



初夏時分



初夏。當天空還殘留著梅雨季節所留下的痕跡，在一個充滿海朝味道的小城鎮裡，經過陽光的照射後讓人覺得夏天的腳步漸漸近了，而當帶點鹹味的海風吹來，這種舒服的感覺著實會讓人不禁慵懶了起來，就在這樣氣氛感染下，真會使人感覺住在這城市裡的人都是過著悠閒海邊生活的假象，而我們的主角–海津　匠更是將這種生活完全反映在日常作息裡的佼佼者，就算是還在讀高中，希望能夠一直悠閒的度過每一天的生活，對咱們悠閒過頭的主角來說是必須的，尤其是在這個讓人覺得慵懶，啥事也不想做的初夏時分。

撰文：勇者AAA

據老一輩的人說，只要吃過粽子後就算是正式進入夏天了，雖然勇者不是頂喜歡吃粽子的說...，不過為了應景還是吃了一些人家包的粽子就是(PS：因為人家送的就吃不完了還自己包勒)，不過最近中午吃飯時總會看到一些同事在吃粽子，而且一吃就是吃六、七天，從端午節前吃到節都過了還在吃，真不知道大家到底是包了多少粽子來吃，不過想到家中那些人家送的沒啥銷路的粽子會吃上數個月的勇者家，就覺得相當佩服這些可以在短短數天把粽子消耗完畢的人。

GAME INFO

製作開發	HOOK
代理發行	HOOK
遊戲類型	學園戀愛AVG(18禁・男性向)
遊戲售價	￥9,240
語言版本	日文\CD-ROMx3
適用平台	J-Win 98/ME/2000/XP

發行日期 7月15日 預定

官方網址：http://www.hook-net.jp/_summer/

屬於我們的夏天



而今年的夏天，我們這位悠閒的主角卻有了不一樣的感覺，『喂！你有沒有喜歡的人阿？』，穿著同一條褲檔長大的好兄弟，在畢業旅行的最後一天沒頭沒腦的問了這樣的一個問題，一直以來對於這個話題，主角根本想都沒想過，但就在好友一問之下，卻開始有了不同以往的感受，原本平時看習慣的那些熟面孔，如今連面對面打個招呼都感到有些彆扭，終日吵架拌嘴的對象，真的對上了卻有臉紅心跳的感覺，在平日上課時連理都不想理的美女老師，現在卻在上課中一直盯著人家看，連與在一起生活許久的義妹獨處時，講起話來都不像平常般的自然。『如果能夠與自己喜歡的人一起回憶這高中最後的夏天的話...』，就這樣在這蔚藍的天空下，慵懶的氣氛中，卻不再悠閒的主角有了這樣的想法，她喜歡誰，誰又喜歡誰，戀愛的氣氛就像陽光灑落般映照每個人的心中，現在，屬於我們的夏天就這麼開始了。

特典大賞

遊戲的初回版發表了極具收藏價值的特典CD組合，內容有B5尺寸多達96頁的HOOK公司所有遊戲的精選原畫總集，以及所有遊戲的相關介紹，CD內容則是各遊戲中的各項單曲完整版本再加上為『OrangePocket』這款遊戲特別製作的廣播劇，連CD盒的封面和封底都是由原畫精心繪製的喔。

原畫集



特典CD





SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　P3-500以上　＊記憶體　256MB以上　＊硬碟　1.5GB以上空間　＊光碟機　8倍數以上的CD-RO
＊顯示卡　DirectX8.1以上支援，16MB RAM，解析度　＊音效卡　Direct sound，PCM音效支援

出場角色

波多野 小奈美

◆ 身高：158CM ◆ A型牡羊座
◆ 三圍：B84/W58/H86



成西學園二年級，與主角是比鄰而居的青梅竹馬，而由於主角家人常常不在，小奈美便會到主角家中做飯，在外人的眼裡的兩人就像一對小夫妻，性格溫馴而穩重，十足的家居型女孩。

海津 沙奈

◆ 身高：148CM ◆ O型處女座
◆ 三圍：B76/W52/H80



小時候，由於母親的再婚而與主角成為兄妹，而數年前母親過世，父親也因為工作的關係很少回家，就這樣與相依為命的哥哥一同生活，個性純真浪漫的她對人從不懷疑老是被人耍，雖然有點孩子氣，但是個討人喜歡的妹妹。

海老塚 信乃

◆ 身高：162CM ◆ B型牡羊座
◆ 三圍：B80/W56/H82

成西學園二年級，主角的同學，家裡住在鎮上一個小山丘的古老神社，個性活潑好動老是動不動找主角的麻煩，不過當別人有難時也還是會出手相助，個性也是有溫柔的一面，身為神社的女兒的她雖然常在家裡幫忙，不過卻一點在意這項有關神職方面的工作，總是想做些與神職無關的事。

天野 千輪

◆ 身高：150CM ◆ AB型天蠍座
◆ 三圍：B78/W55/H80

成西學園一年級，沙奈的同學，入學時隨即成立了占卜同好會，是個想做什麼就做的行動派，外表冷靜、說話毒辣，但占卜技術一流，在同學中擁有不少人氣度，也有不少的愛慕者，不過現在卻因為同好會找不到社員而傷腦筋中。

七緒 日向子

◆ 身高：161CM ◆ O型雙魚座
◆ 三圍：B90/W58/H86



主角的班導師，主要教的是科學方面科目，雖然常常上課到不知在教啥，但在學生中的評價還算不錯，雖然會自我反省自己的授課內容，不過還是常常出錯，至於選擇教師的工作是因為有固定的收入，不過卻因為不明原因而常常缺錢，連本人都不知道用到哪去了。

島津 若菜

◆ 身高：165CM ◆ A型山羊座
◆ 三圍：B82/W60/H84



成西學園三年級，因為家裡相當有錢，加上外貌姣好而成為學園中的話題人物，看上去世個不懂世故的大小姐，個性卻意外的堅毅獨立完全不像同年齡的女孩，不過自從嚴格的祖父過世後，過慣嚴謹生活的她也想像普通人一樣談場戀愛。

川上 由乃

◆ 身高：152CM ◆ B型水瓶座
◆ 三圍：B79/W55/H79

成成西學園一年級，家族世代都是為服侍島津家的家臣，不過因為世代更迭兩家的關係早已對等相待，不過由乃卻因為深受祖父的影響再加上喜歡若菜大小姐，極力想回復島津家的權威象徵，對若菜總是保護得很周全，活像個過度保護小姐的老管家。

船田 治

◆ 身高：172CM ◆ O型射手座

成西學園二年級，主角的好友兼死黨，成績不好卻總是毫不在意的樂天個性，因為主角身邊雖不乏女性的朋友，但卻沒有一個真心喜歡的，而擔心起主角會不會過著一輩子光棍生活，使用言語刺激主角要主角趕快找到命中註定的女孩。

哈遊戲 東洋館

在網路中沉默寡言的好朋友——就是在現實中美好的「那個人」



平時可能只是個普通的上班族，可能是從你眼前開車經過的駕駛，也有可能是沒去過的書店店員，但是這些人的「第二人生」可能就在同一個網路遊戲的世界中。

舞台是SEVEN WORRORS ONLINE(SWO)

在SWO中漫無目的晃蕩著的主人公，就這樣帶著一點虛無的感覺，每天做的就只是單純的練功升級。而有一天，一個遊戲中的PK者盜賊向著他襲擊過來，看著自己的屍體被同為玩家角色砍死的主人公，說出了「網路遊戲一點都不好玩嘛」的嘆息。但是事件的隔天，見到了另一名新手，ID是「MONNBRUN」，在旅途中結識，一起冒險，一起一點點的慢慢變強。現在，有著「想見面」的感覺出現在腦中，希望能在現實中見面…「現實中的你，是怎樣的人呢？」沒什麼其他的意圖，但是就是在腦中不斷的想這方面的事，不管怎樣，有些只屬於兩個人的事就在這次離線會面中再說吧。到了那天，會面的場所，相約的時間，正在等待的女孩子，究竟是…？



撰文：羽葉

對於網路遊戲的逆襲，其實不少單機遊戲製作公司都對它又愛又恨吧。愛的是一旦網路遊戲穩定運行收入也很穩定，但是恨的是網路遊戲往往有著極大的排它性，一個玩家一次很難同時玩超過三個網路遊戲，因此排擠效應更是明顯…。



GAME INFO

製作開發 G.J?
代理發行 G.J?
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文/DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

發行日期 7月22日 預定

官方網址：http://www.teck.co.jp/gj/top/index.htm

特別的遊戲進行

本作的特色：角色間白熱的戰鬥：「PVP」，重現網路遊戲臨場感的「Quota view Map」，以及如同喜劇表演般輕鬆的「網路遊戲解說」。PVP，平常背貼背保護著對方的戰友們，也可能在戰場上兵戎相見！有著如同RPG一般的玩法，積存著必殺技計量，以必殺技一決勝負吧！發動必殺技有著獨特的音效與cut in動畫，充分展現出戰鬥的魄力！在網路中的「Quota view」畫面進行著如同真正網路遊戲一般的遊戲，在SWO的世界中控制著小角色行動，對話。同時也可以跟其他的人對話，聊天，甚至有全身像模式。而遊戲中偶爾會提及的一些網路遊戲相關用語，為了讓沒接觸過網路遊戲的玩家們也能快速進入狀況，將由Sundome與MONNBRUN演出可愛有趣的小劇場。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　Pentium II 233 MHz以上，推薦Pentium III 500 MHz以上　＊記憶體　192MB，推薦256MB
＊硬碟　500MB以上　＊顯示卡　800x600　＊光碟機　DVD-ROM　＊音效卡



遊戲人物介紹



流川 小羽(現實)
職業：學生/班級委員
所持能力：對什麼都很認真
ID：MONNBURN
一言以蔽之就是女主角。對什麼事都毫不放鬆的認真個性，雖然不見得有什麼強硬的主張，但是其實還是相當固執的人。在現實中也相當優秀，也可以說是個「療傷系」的人。不過有時候也會有點只以第一印象判斷一個人的時候。

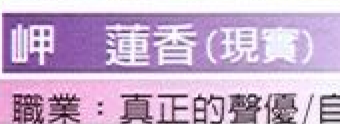


MONNBRUN(網路)
Level：19
屬性：光&闇
系統職業：初學者>牧師
在網路上認識的生面孔(最初的認知)，但是也如同真正的小羽一樣，在網路中是個「了不起」的人物：2秒就會迷路、明明知道有陷阱不管幾次還一定會掉下去。



小串 由仁子(現實)
職業：據說是Miss Universe還是手Model…
所持能力：唬人的英文
ID：NEEV
在現實中見到讓主人公為之驚訝的美女，但是不論在網路還是現實中都是很奇怪的人。作風高傲，自己也有一些特殊的價值觀跟自己的原則。

NEEV(網路)
Level：31
屬性：風
系統職業：初學者>劍士>侍
跟現實中差不多的個性，言談，沒在現實中見面會以為是個普通的男玩家。冷靜，但有些呆，常常會說些令人無法理解的深奧的話的玩家。



岬 蓮香(現實)
職業：真正的聲優/自稱治癒系
所持特技：「貧乳complex」
ID：TETUKO
基本上相當爽快的感覺，其實是有些愛碎碎唸的性格。現實中會給人「大姊姊型角色」的感覺…。



TETUKO(網路)
Level：44
屬性：暗黑
系統職業：初學者>魔法師>魔法大師(魔女)
幻之魔法師系職業「魔女」，最早在大陸上屠龍的大師級的稱號，遊戲技巧一流的廢人級玩家。喜歡玩弄對遊戲認知不深的新手們。





男主角(網路中造型)
職業：學生
所持技能：「平凡」、「往返家與學校的普通生活」
最近開始玩網路遊戲，只是個普通的新手。在學校對同班的流川小羽相當注意，同時也有著喜歡的女性。平常是很好相處的個性，偶爾也有展現男子氣概的一面，往往在出現這種熱血的場合都是做白工居多。

哈遊戲 東洋館

在路途上巧遇的六名男女

時值日本的明治12年，遊戲的背景則是頗為繁榮的國際都市-橫濱，這是一個文化相當鮮明的時代，不過在暗地裡仍有一些不可以解釋的神秘事件，而為了解決這些事件，有一位名為桐谷五郎的男人設立了一個名為「内務省直屬惡鬼對策班-警視廳特別班」的組織，來擊退惡鬼並調查一切神秘的事件。此時有六名男女：為了探索祖母的遺言而往橫濱前進的永峰和人；非常傑出的軍人，並調任到新地區的海軍軍人澤木宗一郎；為了做武者修行而到出現在東京的山田虎之助；為了找尋幼年時分別的哥哥而出來旅行的永峰陽子；為了保存宗家命脈而進京來選婿的上衫美園，及為了找尋不知道長什麼樣子父親就跑離生長之地琉球的玉城萌夕。來到了這個組織中，他們將一邊鍛鍊自己，一邊解決所出現的惡鬼事件，然而在這些事件的相互交流下，不禁令人感到幕府後期那一份動蕩不安之感...。





IZUMO零

イズモ ゼロ

撰文：邪騎士

說起Studio E.GO最近所發生的大事有二，其之一E.GO的鎮社之寶山本和枝老師有"疑似"退休的情報出現，讓不少喜歡山本老師的玩家感到相當的擔憂，其之二便是山本老師的遊戲《IZUMO2》已經推出了"非18禁"的動畫，所以說喜歡山本老師作品的玩家可千萬別錯過嘍~（不過雖然是山本老師的設定，但動畫執筆是小林多加志老師）

發行日期 7月29日 預定

GAME INFO

製作開發	Studio E.GO
代理發行	Studio E.GO
遊戲類型	男性向18禁SLG
遊戲售價	￥9,240
語言版本	日文/DVD-ROM
適用平台	J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.studio-ego.co.jp/

遊戲人物介紹

山田 虎之助

在深山裡成長相當有精神的年輕小夥子，和女主角之一上杉美園是同鄉。跟老是喝得酩酊大醉的父親關係非常糟，因此老是在外面惹事生非，不過有一次曾被美園的父親狠狠的教訓過，因而努力修行槍術，然而武者修行來到了東京，又引發了事件，被偶然路過的桐谷五郎痛打一頓，最後便變成了他的弟子…

永峰 和人

小時後與開醫館的父母一起在京都生活著，不過因為戰亂而失去了父母，最後被住在鄉下的祖母給收養了，不過祖母卻也在不久前過逝了，祖母臨終前叫和人要到橫濱去找桐谷五郎，於是和人便離開了祖母家來到了橫濱。他的個性相當溫和，對朋友也相當有義氣，雖然劍術看似不怎麼樣，但似乎是因為自己的個性使然不肯使出全力罷了…

澤木 宗一郎

由海軍學校畢業的傑出學生，擅長使用海軍的配刀及策略，是在橫檳土生土長的本地人，大概是商人世家出生的緣故相當的討厭武士，不過興趣使然喜歡把劍術家看成是競爭的對手：由於外表的關係讓人看起來好像有點隨便，不過沒放什麼心思在女孩子身上，可說是一個思想純正且相當有正義感的男人！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII-500	＊記憶體 128MB	＊光碟機 DVD-ROM
＊顯示卡 DirectX9.0對應	＊音效卡 DirectX9.0對應	＊硬碟 未定

IZUMO零的世界及系統



本作的遊戲架構上繼承了《IZUMO》系列的系統及世界觀，不過在系統部份有著相當大的改進，不僅讓玩家能體驗到明治時代的橫檳，更能體會到不凡的新SLG系統，遊戲中的SLG系統保留頗受好評的五行屬性，讓玩家不僅能體會到《IZUMO》專有的特色，不僅戰鬥的動作相當的多，更加入了新的多人連擊系統，只要把對手打飛，在旁的夥伴便會適時的加入戰局幫忙戰鬥，讓玩家能有如格鬥遊戲般不同的體會！至於戀愛部份，本作更是擺脫了之前一男五女如後宮般的生活，改成由3男3女所組成的配對，玩家可由第三人稱的角度去體會他們間的愛情故事喔！

戰鬥招式













▶▶普通技能　▶▶浮空技　▶▶突進技　▶▶遠距攻擊



永峰 陽子

永峰和人的親妹妹，由於雙親已死便和自己的哥哥分離寄住在神戶的叔父家，也許是因為自己生長的環境是和橫濱並列的國際城市，所以對於西洋方面的知識相當的豐富，喜歡買新奇有趣的東西，也很擅長煮飯；在叔母的教導下學了一手好的射箭功夫，也相當有靈感，得知和人來到橫檳便也追隨他來到了橫檳。是女子陣營中年紀最小的，不過卻算是相當自立的一位女孩。

上杉 美園

薙刀和柔術的古武術繼承人，住在仙台的名門小姐，由於父親在幕府末期的時候因戰亂受傷致死，所以說他們家的男子幾乎是滅絕了。因此為了不讓自己家的武術後繼無人便進京來選婿；有著和名門世家一樣的驕傲和自尊，也有相當女性化的一面，雖說多才多藝，但對於煮飯這件民生大事一點辦法也都沒有…

玉城 萌夕

生長在琉球的女孩，由於父母在補魚的時候因為海難而下落不明，便跟著拳術高手的祖父一同生活，因此也就這樣習得祖父的一身好功夫，在某日中聽到自己父親還活著並住在橫檳的消息，便離開了琉球一人往日本邁進，在路過仙台的時候和美園相遇，得知兩人的目的都相同，便一起結伴前進。

桐崎 綾乃

謎樣的女忍者！

遊戲發行表



單機遊戲發行表

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
武田信玄 2 （中文版）	英特衛	未定	7 月
銀翼風暴	智冠	399 元	7 月
閃擊戰之燃燒的地平線	光譜	未定	7 月
閃擊戰之雷霆萬鈞	光譜	未定	7 月
閃擊戰 2	光譜	未定	7 月
代號：鋼鐵行動 2	光譜	未定	7 月
征服美洲：分裂的國土	光譜	未定	7 月
三國立志傳 3	光譜	未定	7 月
八年抗戰 2	尼奧	未定	7 月
古巴飛彈危機 （中文版）	英寶格	990 元	7 月 6 日
光榮武士 （中文版）	英寶格	990 元	7 月 13 日
模擬樂園 3：水上樂園（中文版）	英寶格	790 元	7 月 15 日
突出部之役：納粹最後反擊 （中文版）	英寶格	990 元	7 月 7 日
藍色天使隊	光譜	未定	8 月初
發明工坊 2	光譜	未定	8 月初
工人物語 5：帝王之路	松崗	未定	95 年暑期
蠻族入侵：羅馬全軍破敵	松崗	未定	9 月
電影夢工場（中文版）	松崗	未定	9 月
模擬飯店 2	松崗	未定	10 月
中途島戰役	英寶格	1080 元	10 月
Tycoon City：New York （中文版）	英寶格	890 元	11 月 1 日
瘋狂企業 （暫名）	英寶格	890 元	11 月
哥薩克 2	光譜	未定	94 年
世紀三國	智冠	640 元	94 年
闇之奴 & 幻境合輯	智冠	490 元	94 年
百貨大亨（中文版）	英特衛	未定	94 年
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	399 元	94 年
A 列車 7	松崗	未定	94 年 Q3
模擬市民 2：美麗夜未眠（中英文合版資料片）	美商藝電	未定	94 年 Q3
善與惡 2	美商藝電	未定	95 年 Q1
星際大戰：帝國戰火	LucasArts	未定	95 年 Q1
明星夢工廠 2	大宇	未定	95 年
軍團司令	英寶格	1080 元	95 年
文明帝國經典全紀錄	英寶格	2200 元	95 年

其他

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
天使協奏曲～Encore	養成	光譜	未定	6 月 22 日
碇真嗣育成計畫	養成	光譜	未定	暑期
吸血姬夕維～千夜抄	戀愛養成	光譜	未定	暑期
極速房車賽 2005	競速	英寶格	990 元	11 月
勁爆美式足球 2006	運動	美商藝電	1090 元	7 月
勁爆冰上曲棍球 2006	運動	美商藝電	1090 元	94 年 Q3
老虎伍茲 2006	運動	美商藝電	未定	94 年 Q3
勁爆美國職籃 2006	運動	美商藝電	未定	94 年 Q3
國際足盟大賽 2006	運動	美商藝電	未定	94 年 Q3
極速快感：全民公敵	競速	美商藝電	未定	94 年 Q3

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
限制區域（中文版）	英特衛	未定	7 月
伊蘇：菲爾迦納的誓約（日文原裝進口）	FALCOM	3350 元	7 月
武俠群英傳	智冠	599 元	7 月
地城領主（英文版）	英特衛	未定	7 月
天使之谷新傳：艾菲梅爾島傳說	美商藝電	未定	7 月
新冰城傳奇（中文版）	英特衛	未定	7 月
櫻花大戰 4 （中文版）	英寶格	750 元	8 月
龍晶傳奇 （中文版）	英寶格	1080 元	9 月 14 日
絕冬城之夜鑽石典藏版（原裝進口）	英寶格	1480 元	10 月
末日危城 2	台灣微軟	未定	94 年
新月劍痕	智冠	699 元	94 年
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	399 元	94 年
亞歷山大：英雄傳（中文版）	英特衛	未定	94 年
鐵血聯盟 3	Strategy First	未定	94 年
武林降龍	智冠	560 元	94 年
Gurumin（中文版）	英特衛	未定	94 年 Q3
神鬼寓言	Microsoft	未定	94 年 Q3
網路創世紀：救贖（暫譯）	美商藝電	未定	94 年 Q3
英雄傳說 VI：空之軌跡（中文版）	英特衛	未定	94 年 Q4
冰風之谷 II（中文版）	英特衛	未定	95 年
絕冬城之夜 2 （英文版）	英寶格	1280 元	95 年 3 月

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
仙境傳說－格鬥版	智冠	599 元	7 月
淘氣特攻隊	智冠	399 元	7 月
曙光特工（中文版）	英特衛	未定	7 月
全軍破敵：斯巴達傳奇（暫名） （中文版）	英寶格	1080 元	8 月
全面失控	英寶格	990 元	9 月 14 日
王牌威龍 2	英寶格	990 元	11 月
駭客任務：關鍵抉擇（暫名）（中文版）	英寶格	990 元	11 月
刺客任務：血錢（暫）	英寶格	1080 元	12 月
臥底神鷹 （暫名）	英寶格	990 元	12 月
天網追緝令（暫譯）	利迪娜	未定	94 年
聖殿武士	華星	890 元	94 年
王者之劍	華星	890 元	94 年
哈利波特：火盃的考驗	美商藝電	未定	94 年 Q3
僵屍：斯塔布斯	Aspyr Media	未定	94 年夏季
教父	EA Games	未定	94 年秋季
古墓奇兵 7 （暫名）	英寶格	1080 元	95 年

第一人稱射擊類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
榮耀戰場 （中文版）	利迪娜	1180 元	7 月 28 日
狠將奇兵	英寶格	990 元	7 月 16 日
虹彩六號 4（中文版）	松崗	未定	7 月
121 特戰隊	英寶格	990 元	8 月 10 日
迅雷先鋒 4（中文版）	利迪娜	1100 元	8 月
魔鬼戰將： 絕地戰線	英寶格	1080 元	8 月
F.E.A.R 突擊！（暫譯）（中文版）	利迪娜	1100 元	9 月
雷神之槌 4	松崗	未定	9 月
決勝時刻 2（中文版）	松崗	未定	10 月
全球衝突： 反恐戰爭 （暫名）	英寶格	990 元	11 月
浩劫戰場 （中文版）	英特衛	未定	94 年
閃擊點行動 2	英寶格	1080 元	95 年 3 月

冒險類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
鬼屋魔影：死亡界線 （暫譯）	英寶格	1080 元	95 年 1 月
神秘島（中文版）	光譜	未定	95 年

線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
瑪奇	角色扮演	遊戲橘子	公測中
星願（ROSE）	角色扮演	大宇	公測中
楓之谷	角色扮演	遊戲橘子	公測中
飛天歷險	角色扮演	大宇	公測中
封神 2：仙界傳	角色扮演	鈊象	封測中
亂 Online	角色扮演	飛雅高	封測中
轟炸天堂	益智	亞虎數位	封測中
天方夜譚	角色扮演	智冠	封測中
信長之野望 Online	角色扮演	遊戲新幹線	封測中
EQ II 東方版	角色扮演	遊戲橘子	封測中
奇蹟 Online	角色扮演	網禪	封測中
萬王之王 2	角色扮演	雷爵	封測中
東方牌王 Online	牌卡遊戲	因思銳	封測中
SilkRoad Online	角色扮演	松崗	封測中
熱血江湖 Online	角色扮演	華義	7/1 封測
魔獸世界	角色扮演	智冠	7 月封測
麻雀 Online	益智	方城	8 月封測
機戰	機甲遊戲	天晴數碼	8 月封測
王道 Online	角色扮演	數碼戲胞	94 年底
To ～晶鑽物語	角色扮演	未定	未定
功夫 Online	角色扮演	騰武	未定
王者之路：神話 EP 2	角色扮演	全球歡樂	未定
愛遊戲娛樂網	益智	全球歡樂	未定
曙光 Online	角色扮演	億啟數位	未定
時空幻境 永恆傳奇 Online	角色扮演	NAMCO	未定
炎龍騎士團 Online：諸神的契印	角色扮演	智冠	未定
英雄無敵 Online	角色扮演	未定	未定
魔界 Online	角色扮演	未定	未定
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	未定
公會戰爭	角色扮演	未定	未定
駭客任務 Online	角色扮演	未定	未定
大航海時代 Online	角色扮演	光榮	未定







線上遊戲產品包發行表



《三國群英傳 online》群雄爭霸舞動亂世包

發行公司 智冠
遊戲售價 499 元
發售日期 7 月 6 日

產品內容
1. 遊戲安裝光碟 2 片
2. 遊戲使用說明手冊一本
3. 三國專屬 30 天無限暢遊儲值序號 1 組（僅限三國群英傳 online 儲值使用）
4.（東邪西毒的剋星）熊貓防毒軟體免費試用 15 天
5. 典藏三國版圖精裝大海報 1 張
6. 超值虛擬寶物「舞孃轉職令、化功丸、開運儲值禮」三大好禮，包包有獎大放送！

隨機再抽「三轉護衛兵轉職令、高等技能書…等多項好禮，好運贈送！

《信長之野望》飛龍之章翱翔月卡包

發行公司 智冠
遊戲售價 399 元
發售日期 7 月 10 日

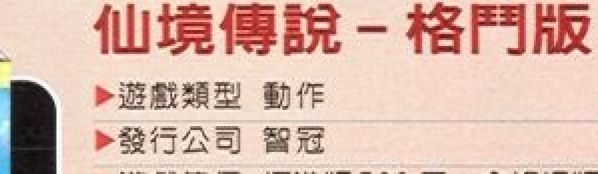
產品內容
1. 資料片 3 片
2. 30 天開卡序號 1 組（僅限信長之野望開新帳號使用）
3. 手冊攻略 1 本
4. 信長手把專用貼紙 1 張
5. 信長之野望帳號啓動碼 1 組

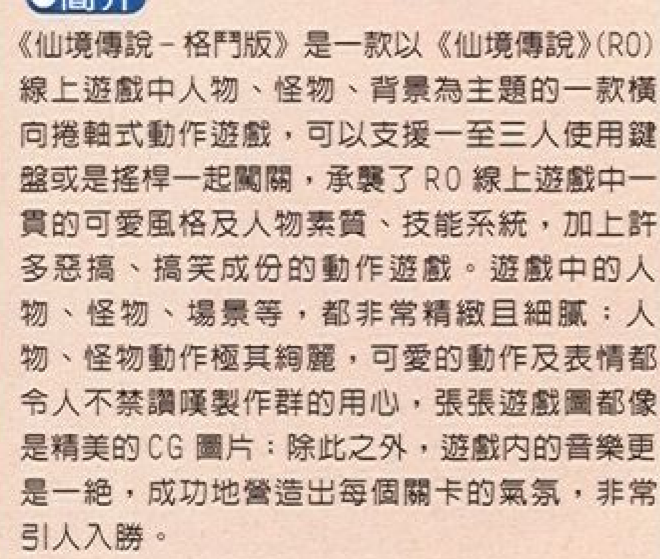
《信長之野望》飛龍之章震動天地包

發行公司 智冠
遊戲售價 599 元
發售日期 7 月 10 日

產品內容
1. 資料片 3 片
2. 30 天開卡序號 1 組（僅限信長之野望開新帳號使用）
3. 手冊攻略 1 本
4. 信長手把專用貼紙 1 張
5. 信長之野望帳號啓動碼 1 組
6. 信長之野望專屬震動手把 1 隻

7月期待





仙境傳說－格鬥版

▶遊戲類型 動作
▶發行公司 智冠
▶遊戲售價 標準版 599 元、含搖桿版 799 元

●簡介

《仙境傳說－格鬥版》是一款以《仙境傳說》(RO) 線上遊戲中人物、怪物、背景為主題的一款橫向捲軸式動作遊戲，可以支援一至三人使用鍵盤或是搖桿一起闖關，承襲了 RO 線上遊戲中一貫的可愛風格及人物素質、技能系統，加上許多惡搞、搞笑成份的動作遊戲。遊戲中的人物、怪物、場景等，都非常精緻且細膩：人物、怪物動作極其絢麗，可愛的動作及表情都令人不禁讚嘆製作群的用心，張張遊戲圖都像是精美的 CG 圖片；除此之外，遊戲內的音樂更是一絕，成功地營造出每個關卡的氣氛，非常引人入勝。









6月已發行遊戲



究極三角洲部隊(英文版)

▶發行公司 射擊
▶遊戲類型 英特衛
▶遊戲售價 850 元
▶發售日期 6 月 4 日



世紀強權(英文版)

▶發行公司 戰略
▶遊戲類型 英寶格
▶遊戲售價 1080 元
▶發售日期 6 月 16 日



罪惡城市：男歡女愛(中文版)

▶發行公司 模擬
▶遊戲類型 英寶格
▶遊戲售價 990 元
▶發售日期 6 月 22 日



神鬼悍將(DVD 版)

▶發行公司 射擊
▶遊戲類型 英寶格
▶遊戲售價 990 元
▶發售日期 6 月 9 日



戰地風雲 2(中英合版)

▶發行公司 射擊
▶遊戲類型 美商藝電
▶遊戲售價 1290 元
▶發售日期 6 月 21 日



鬼影鎮(英文版)

▶發行公司 冒險
▶遊戲類型 英特衛
▶遊戲售價 980 元
▶發售日期 6 月 25 日

■撰稿 / 莊振宇

美國電子娛樂展盛事

最受矚目之遊戲大集合！

電玩界的展覽聖地－E3 為你挖出多款重量級遊戲訊息！



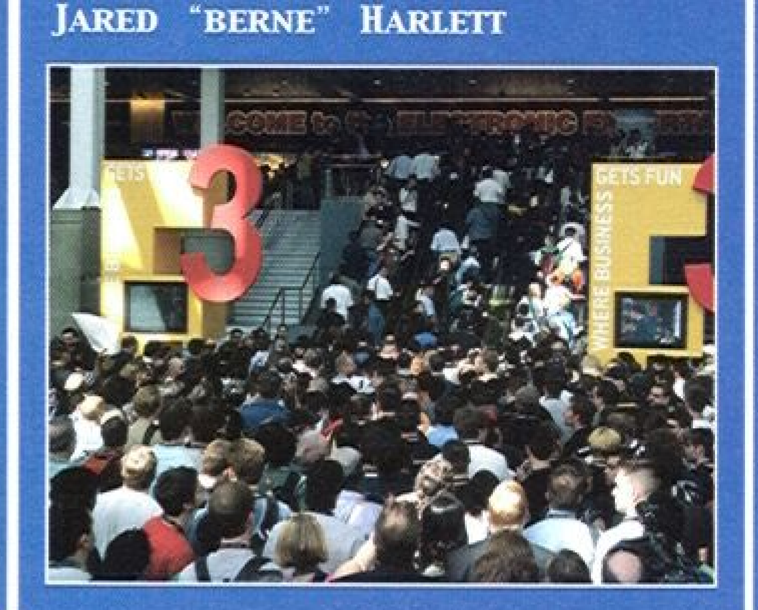





超多款遊戲一次收錄！

現場資料收集、採訪

MELISSA "MELISANDRE" PINKARD,
DANIEL "MORTAKAI" MACGREGOR
LAWRENCE "DAZLIANIS" HOYTE
MELISSA "EVERGREY" CUNNINGHAM
STEVEN "BELICT" PAQUETTE
CHRISTOPHER "TOMOYO" CHINLOY
AUSTIN "GRUMMOND" CARGOL
DIANDRA "CIRCA" HEARD
DANIEL "SILVARAS" KWON
CURTIS "TWIDGE" ROBERT
JAMES "MAGNIS" VALERO
JARED "BERNE" HARLETT



Call of Duty 2

發行公司	Activision
設計小組	Infinity Ward
遊戲類別	動作類
推出日期	2005年第三季



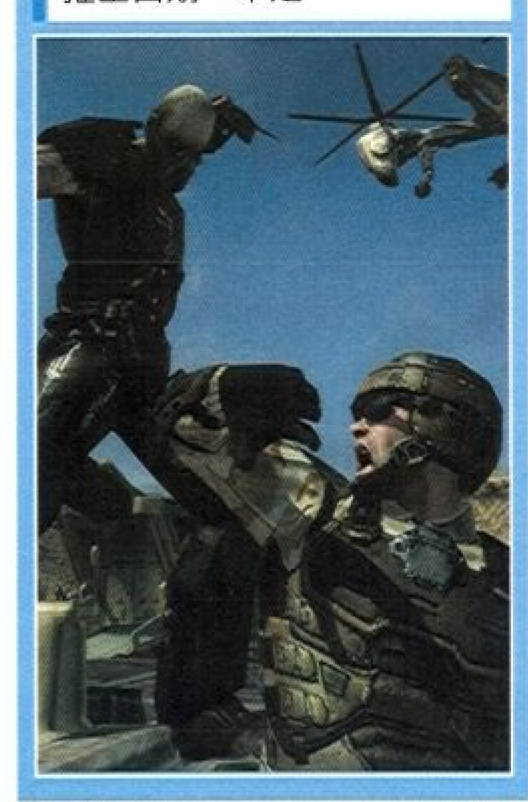
《決勝時刻》系列作品一直以來都是第一人視角戰爭動作遊戲類型的代表作。在二代裡面玩家將會享受到比一代要刺激、緊湊、以及驚險的任務關卡。遊戲除了在武器、部隊以及戰場等設計都比照史實以求高度的真實度之外，遊戲另外也支援杜比5.1數位環繞音效，因此在戰鬥時絕對能夠提供玩家高度的臨場感。遊戲的關卡一共分為兩大類型，分別是戶外戰場以及室內戰場。遊戲採用全新的3D引擎，因此在戶外戰場關卡裡面整個場景設計比起一代要龐大許多，關卡裡面的人物以及武器數量也增加許多。壯觀的場景加上真實的音效充分的表現出置身於槍林彈雨中的感覺。室內關卡則是呈現出懸疑緊張的氣氛。《Call of Duty》2代將會於今年年底在PC以及Xbox 360兩個平台上面推出。





Enemy Territory：Quake Wars

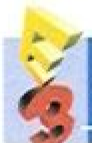
發行公司	Activision
設計小組	Splash Damage
遊戲類別	動作類
推出日期	未定



《Enemy Territory：Quake Wars》是一套多人連線的動作射擊遊戲。遊戲背景設定於《Quake》2代的故事一開始，也就是外星人Strogg開始大肆入侵地球的時候。遊戲裡面一共分為兩個陣營，分別是人類抵抗外星人的地球防衛隊(Earth Defense Force)以及入侵地球的Strogg外星人。隨著玩家選擇不同的陣營，所能夠使用的武器以及單位也迥然不同。遊戲採用的是改良過的《Doom》3引擎，因此無論是在圖形的畫質、音效的效果、或是物理處理的真實度上都比起前作要進步不少。《Quake Wars》採用全新的「超級材質」引擎，也就是遊戲引擎擁有黏貼超大型的材質功能，因此在遊戲的圖形細膩度上也是其他遊戲無與倫比的精密。在新一輪即將推出的第一人視角設計遊戲裡面，《Quake Wars》算是一套極為出衆的產品。





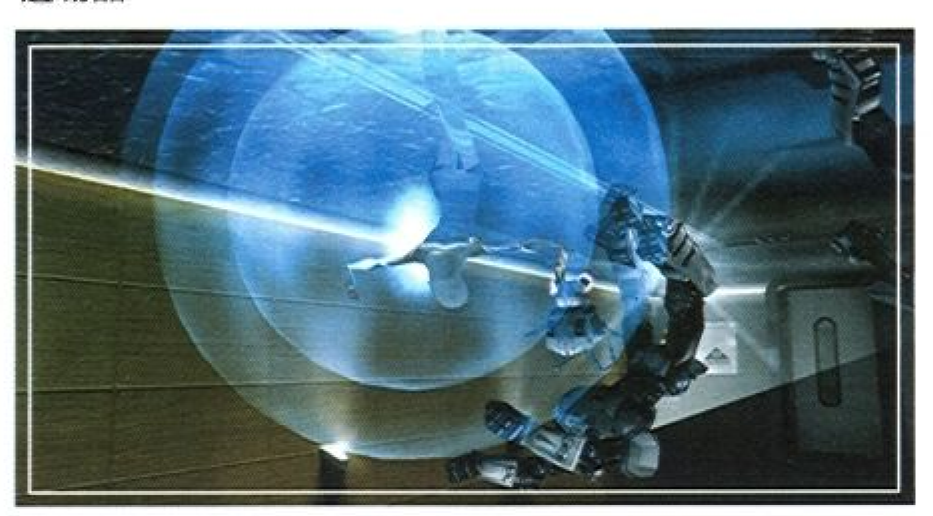


Fantastic 4

發行公司	Activision
設計小組	Beenox
遊戲類別	動作類
推出日期	6/27/2005



Activision每年總是會推出幾套與電影有關的產品，今年在會場上面也不例外。今年暑假有幾套強檔的漫畫改編動作片，而《Fantastic 4》就是其中之一。《Fantastic 4》 顧名思義是有關四個擁有特別能力的人行俠仗義的故事。《Fantastic 4》是一套第三人視角的動作遊戲。遊戲裡面隨著關卡劇情的演變玩家將可以交互的操作遊戲裡面的四個主角。由於每個主角的能力都不同，玩家可以在某些關卡裡面互相搭配不同的能力。由於這是一套如同遊樂器動作遊戲的產品，因此在操作上相當簡易，一般的玩家們馬上就能夠上手。在圖形引擎方面遊戲充分的表現出了各種人物的特別能力，尤其是Mr. Fantastic如橡膠般的伸縮能力在遊戲裡面表露無遺，非常有趣。是一套搭配電影情節相當不錯的一套週邊場品。



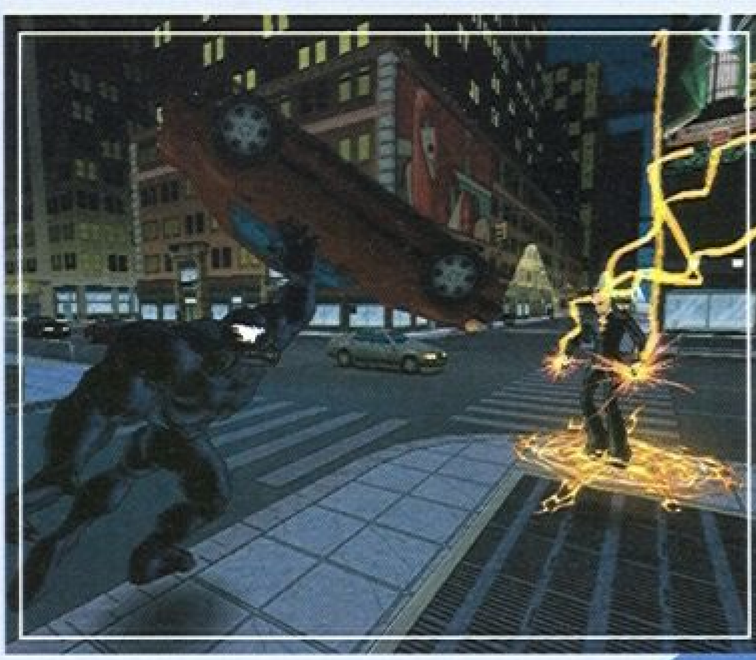
Ultimate Spider-man

發行公司	Activision
設計小組	Beenox
遊戲類別	動作類
推出日期	未定



另外一套在會場上面展出的電影週邊產品便是以蜘蛛人電影為背景的《Ultimate Spider-man》。Activision從數年前開始便推出了一系列的蜘蛛人遊戲，不過這次遊戲裡面的蜘蛛人並不是一般玩家所熟悉的已經成長為成人的蜘蛛人，而是尚在高中就讀的小夥子。遊戲裡面的場景非常的大，基本上包含了大部分的紐約市的曼哈頓以及皇后區等地區。如果玩家扮演的是蜘蛛人的角色，則可以在建築之間來去自如。如果玩家扮演的是Venom的角色，則可以在關卡裡面自由破壞，以抓無辜的路人來粹取其生命力以維持強大的力量。遊戲採用的圖形畫風是所謂的Cel Shading，也就是讓3D繪圖看起來有著漫畫風格的方式。雖然如此，設計小組在關卡環境的設計上還是下了相當大的功夫，因此遊戲還是成功的提供了一個讓玩家有如身在紐約市中心的感覺。





Quake 4

發行公司	Activision
設計小組	Raven Software
遊戲類別	動作類
推出日期	2005年第四季



《雷神之鎚》系列在第一人視角射擊遊戲類裡面擁有著不可取代的地位，這個系列也是id Software在《Doom》系列之外的代表作。這一次在會場上面展出的《雷神之鎚》四代一反慣例，並非由id Software親自設計，而是由與id Software擁有長久合作關係的Raven Software所設計。除了在設計小組方面的變動之外，無論是遊戲內容以及劇情等等都有著極大的改變。Raven Software的產品一向是以劇情出名，因此在四代裡面遊戲內容相當偏重於劇情的發展，這與id Software忽略劇情作風迥然不同。







遊戲的故事是發生在《雷神之鎚》二代之後，玩家所扮演的主角在新作中是一個非常出名的士兵，在某一次出征外星人Stroggos的星球時運輸艦不幸的被敵人的制空飛彈射中，因此墜毀在敵人的星球上面。在受傷的狀態之下，主角以及一些僥倖生存的人類士兵必須要在身處敵陣的險境之中，運用手上有限的武器來與敵人對抗。由於劇情的發展是遊戲非常重要的一環，因此在遊戲進行當中將會有許多人物之間的對話以及電影過場情節交織其中。

《雷神之鎚》四代採用的是《Doom》3的引擎，因此在畫面的畫質上效果有著相當的水準。令人可喜的是，Raven Software在關卡的設計上不像《Doom》3一樣採用黑暗的環境設計，因此在雷神四代裡面完全不會有類似《Doom》 3那樣到處都黑漆漆的感覺。雷神四代配合了id Software強大的圖形引擎加上Raven Software著名的劇情以及關卡設計，結合產生了一套玩家絕對不可錯過的精緻大作。



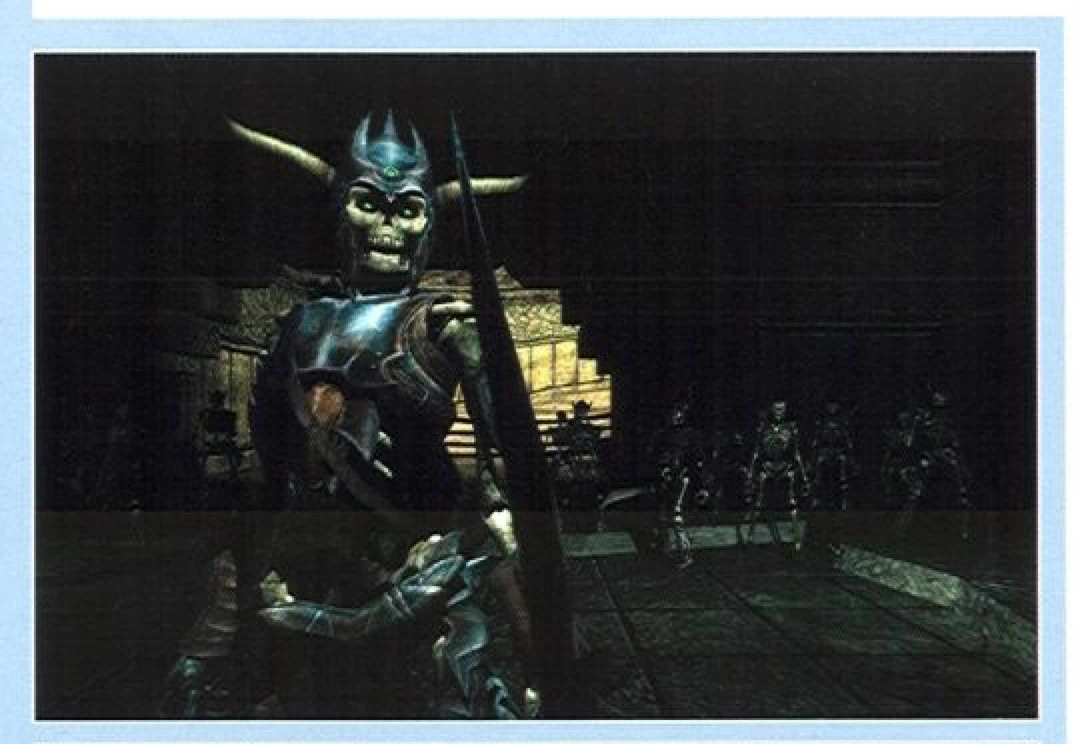
Dungeons & Dragons Online：Stormreach

發行公司：Atari
設計小組：Turbine Entertainment
遊戲類別：MMORPG
推出日期：2005年11月



MMORPG充斥市面的今日，在Atari的攤位上面當然也少不了這類型的產品。既然大部分的MMORPG遊戲所採用的系統都是由龍與地下城紙上遊戲所演變而來，因此這次攤位上展出的《Dungeons & Dragons Online: Stormreach》當然也就成為了衆所矚目的焦點。再者，這特遊戲的設計小組乃是RPG界有名的Turbine Entertainment，因此這套產品可說是Atari旗下的強檔產品之一。

《Stormreach》的設計宗旨就是要提供玩家們一個促進玩家交流的環境。因此，遊戲每一個伺服器將會有一千個玩家的上限。《Stormreach》也將會是遊戲裡面唯一的主要城市，因此所有玩家之機的交流都將會發生在這個城市裡面。Stormreach》也採用了傳送點的設計，因此在遊戲裡面玩家並不須要花大部分的時間在遊戲世界裡面勞徒奔波。大部分的時刻裡面玩家可以在接受任務之後馬上傳送到任務所在地。











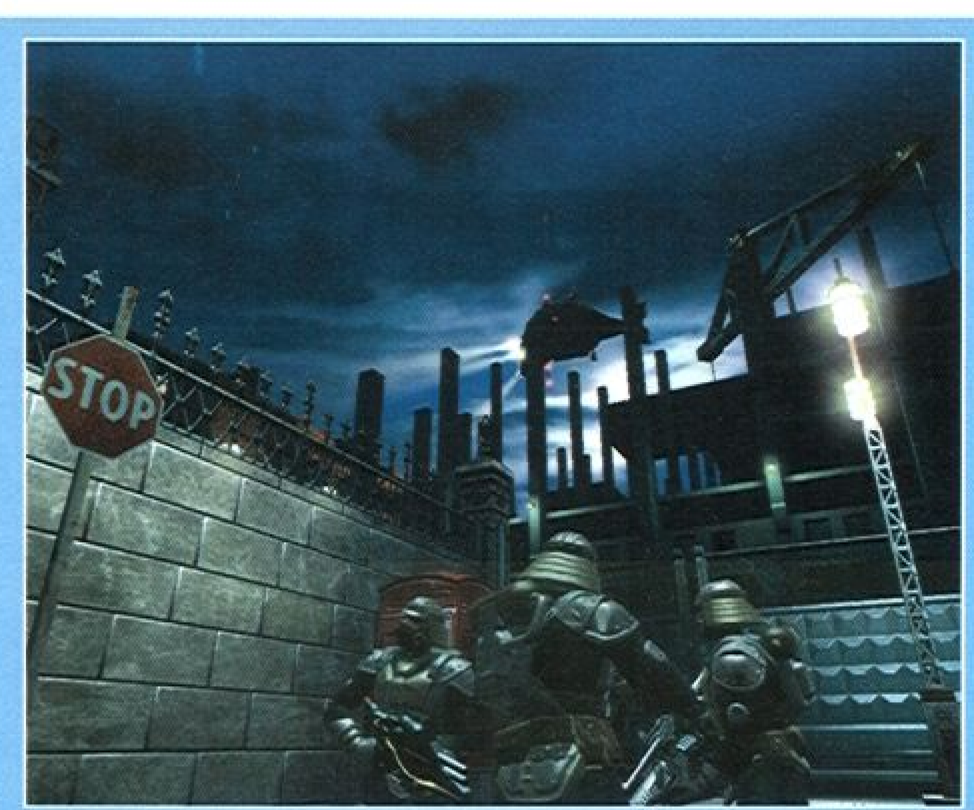
《Stormreach》另外一個特點就是在遊戲裡面殺死敵人並不會使玩家得到經驗值，在遊戲裡面所有的經驗值都是從進行任務而得來。也因如此，在《Stormreach》裡面的任務並不是像一般的MMORPG一樣採取直線式的劇情。每當玩家正在進行任務之時，該任務的目標將會不斷的增加，也就是說一個任務裡面將會有大量的迷你任務。這種遊戲的設計方式主要就是要促進玩家之間在執行任務時互相合作的精神。《Stormreach》的種種設計都是要促進玩家之間的交流，雖然說這種設計可以迎合大部分的MMORPG玩家，但是喜歡獨來獨往的玩家們則可能不適合這套遊戲。

 Timeshift

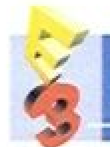
發行公司：Atari
設計小組：Saber Interactive
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/10/18



第一人視角射擊遊戲充斥市面，但是真正有創意的產品並不多。這次在會場上面Atari所展出的《Timeshift》便是一套在內容上頗有創新的產品。在遊戲裡面玩家扮演的是一位名為Michael Swift的士兵，在遊戲裡面玩家被美國太空總署召喚前來測試一套擁有自由控制時間的裝甲。在測試開始時，主角第一個實驗就是回到幾分鐘之前的過去。但是，當主角回到現在時，驚然的發現整個世界都改變了。世界被壞人Krone統治，而主角也成為Krone追殺的對象…。遊戲的內容因為主角時光控制的能力而變得相當有趣，在關卡的設計上也需要玩家巧妙地使用各種時光的操作來克服各種障礙。不過，遊戲裝甲備有有限的能源，因此，如何有效的使用有限的資源在遊戲裡面就是一個具有挑戰性的地方。



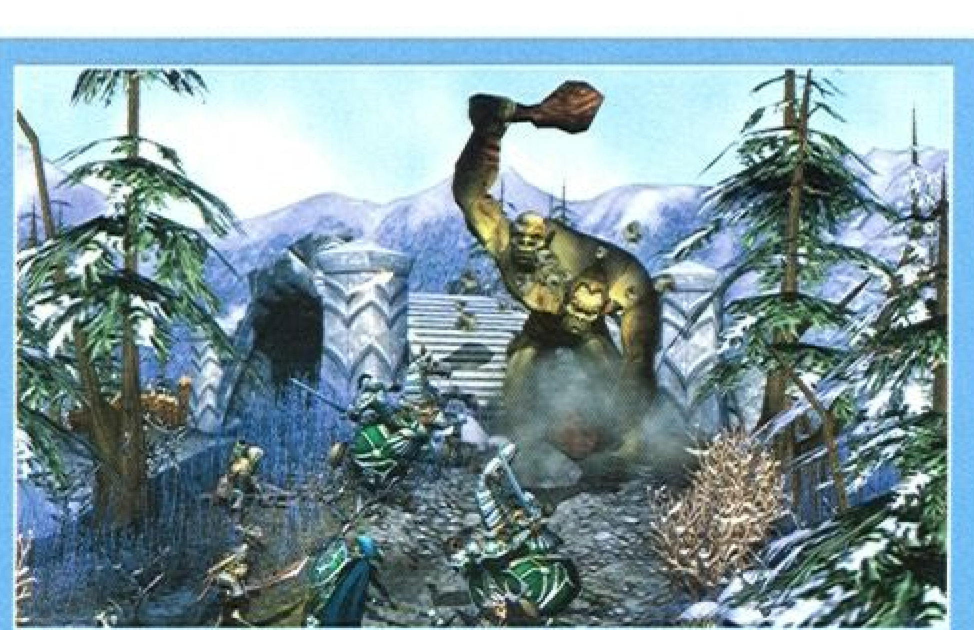


 Dragonshard

發行公司：Atari
設計小組：Liquid Entertainment
遊戲類別：策略類
推出日期：2005/09/01

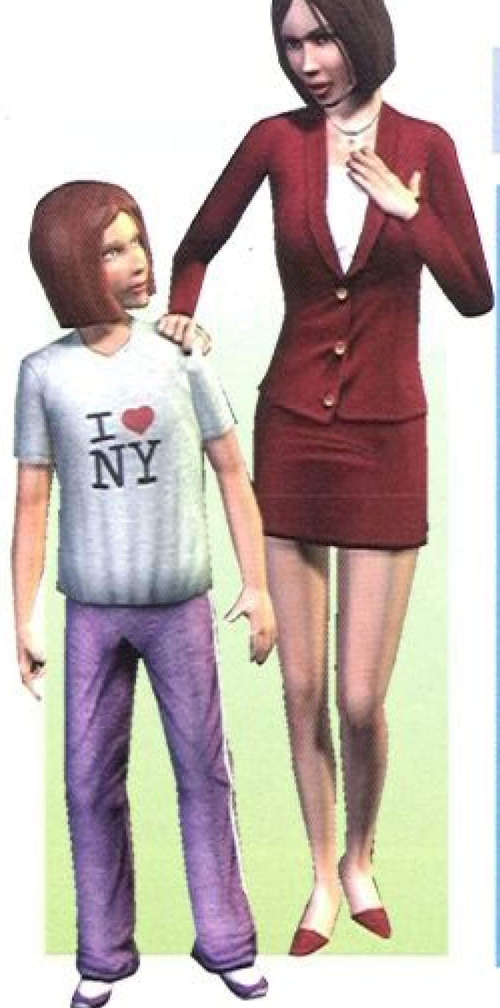


即時戰略遊戲也是一個充斥市面的遊戲類別，如同這次在Atari展出的《Dragonshard》，但是這套遊戲獨特的地方就是其內容設計與一般即時戰略類型遊戲有極大的不同。最大的不同就是在基地建立時並沒有像一般同類遊戲一樣採用科技樹的設計。在遊戲裡面玩家可以自由建造任何的建築。另外，遊戲的世界分為地面以及地下兩種。地面是主要戰鬥發生的地方，而地下由於只有英雄以及隊長級的單位能夠進入，因此遊戲則是採取游擊戰的模式在地下進行。遊戲裡面主要的資源是一種水晶，當地圖上的水晶快要全部採盡時，畫面上就會下起一場水晶雨，重新的補充地圖上的資源。種種迴易的設計讓《Dragonshard》成為一套在會場上面頗具潛力的一套產品。

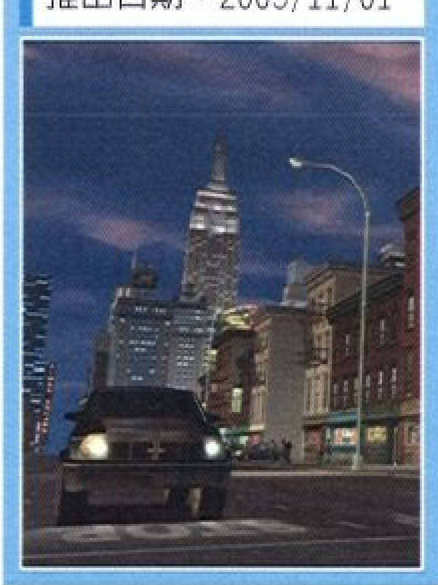




Tycoon City：New York



發行公司：Atari
設計小組：Deep Red
遊戲類別：策略類
推出日期：2005/11/01





大亨系列在美國一直都是一個極受歡迎的系列。這次在會場上面展出的《Tycoon City：New York》顧名思義就是將大亨系列帶到紐約市區來。以整個紐約市曼哈頓島為遊戲背景，玩家在遊戲裡面將可以自由的設計規劃整個城市，朝向成為紐約市裡面第一首富的目標前進。《Tycoon City：New York》並不是像《模擬城市》那樣的一套產品，因此在遊戲裡面玩家並不需要操心任何與城市規劃等等相關事項。在《Tycoon City》裡面玩家只有一個目的，就是要讓所有的居民都開開心心的住在玩家的轄區裡面。玩家可以靠規劃住宅、建立工商行號、以及規劃社區娛樂地點等三、四十種手段來讓自己的管轄變得更加受到居民的歡迎。

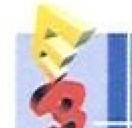
The Matrix：Path of Neo

發行公司：Atari
設計小組：Shiny Entertainment
遊戲類別：動作類
推出日期：2005第四季



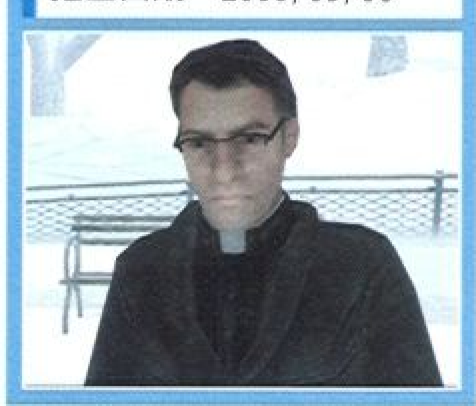


駭客任務三部曲雖然已全部上映，但是整個駭客任務世界的故事卻在遊戲平台上面繼續的延續下去。《Path of Neo》的故事設定在電影第二集之前，也就是Neo等人在電腦世界裡面冒險的過程。《Path of Neo》是一套動作遊戲，在裡面玩家不但能夠使用槍械、也能夠徒手運用功夫格鬥。遊戲裡面有一個Focus Mode的按鈕，當玩家按下這個按鈕時，整個遊戲的時間將會大幅度的緩慢下來，讓玩家可以閃躲子彈。《Path of Neo》裡面玩家雖然只能夠操作Neo這個角色，但是電影裡面出現過的人物在遊戲裡面的各個關卡都會與玩家並肩作戰。如果玩家羨慕有如Neo一般的超人能力，《Path of Neo》將是一套能夠讓玩家過過乾癮的產品。



Indigo Prophecy

發行公司：Atari
設計小組：Quantic Dream
遊戲類別：冒險類
推出日期：2005/09/06

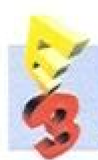


目前在市面上冒險類型遊戲可說是寥寥可數，想要享受一套好的冒險遊戲非常的困難。這一次Atari展出的《Indigo Prophecy》是一套無論是在劇情或是內容等方面都是值得玩家期待的產品。主人翁Lucas Kane是一個平凡的人物，有一天他來到一間餐廳吃飯，而當Lucas前往廁所時，他突然失去了控制並且瘋狂的將另外一個廁所裡面的客人殺死！為什麼他會失去控制而無故的殺人？這背後似乎有著一個龐大的陰謀、一個黑暗的故事…。遊戲裡面操作方面採用的是傳統冒險遊戲圖示操作介面，任何在遊戲裡面的動作都是由畫面上面的圖示來啟動。至於在動作方面，玩家則是可以在遊戲世界裡面自由的探險。對於喜愛冒險遊戲的玩家們來說，《Indigo Prophecy》是一套不可錯過的產品。









The Sims 2：Night Life

發行公司	EA Games
設計小組	Maxis
遊戲類別	模擬類
推出日期	2005年第三季



《模擬市民》系列是遊戲界有史以來銷售量最高的遊戲，在二代推出之後在市場上面更是受到玩家的歡迎。這一次在會場上面Maxis特別展出了《模擬市民》二代的資料片，名為「夜生活」。夜生活，顧名思義，就是可以讓模擬市民體驗夜生活的全新擴充內容。在夜生活裡面，模擬市民可以參加各種夜晚的派對、與異性交往、前往高級餐廳進餐、也能夠前往各種進行各種夜晚的娛樂活動。以《模擬市民》的資料片來說，夜生活是一個內容最為豐富的擴充片。資料面將會為遊戲加入整個市中心的地區讓玩家活動。在資料片裡面也加入了125種新的遊戲物件以及各種不同的建築元件可供玩家使用。夜生活除了在遊戲內容方面擴充了之外，在遊戲引擎本身也做了一些升級。由於夜生活資料片大部分的內容都是發生在晚上的時間，因此遊戲引擎在光影投射方面增強了不少。

在《模擬市民》人物之間的互動也有全新火熱的新內容。人物之間可以進行熱吻、也有各種男女之間約會時的各種動作及行為。資料片裡面也加入了《模擬市民》系列前所未有的新內容。在夜生活裡面玩家將可以有購買汽車用來代步的選擇。當然，汽車的價錢不斐，尤其是高級的跑車更是昂貴。因此玩家若是想要買車，可得要存上一陣子的前才能夠負擔得起。《模擬市民》二代之夜生活資料片增加了許多內容，因此絕對是值得玩家購買的產品。







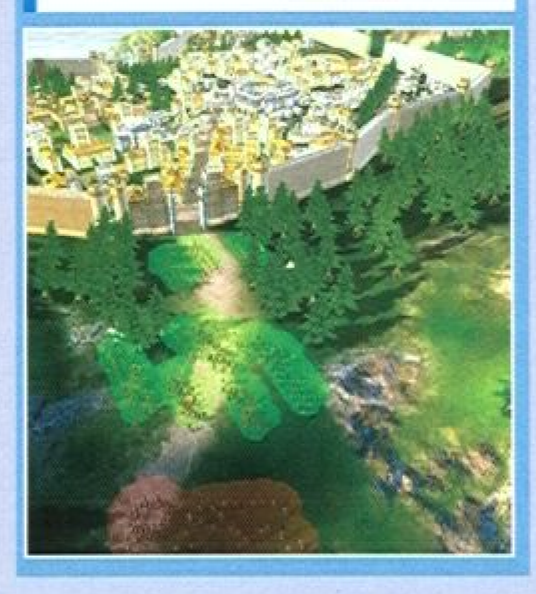




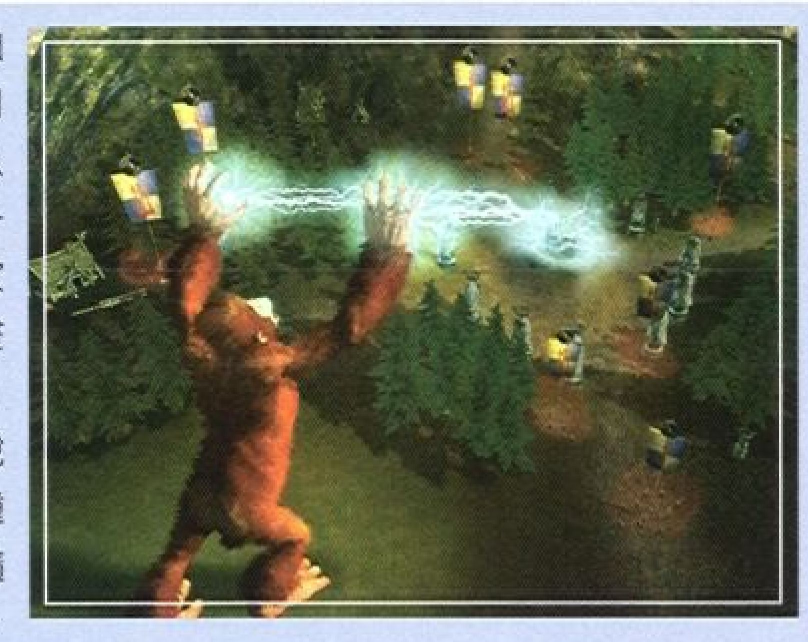


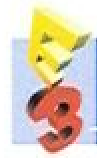
Black and White 2

發行公司	Lionhead Studios
設計小組	EA Games
遊戲類別	策略類
推出日期	2005/11/01



Peter Molyneux所設計的《Black and White》系列在遊戲界上相當有名，是神明類型遊戲的創始者。在遊戲裡面玩家將可以經過畫面神明的手來自由改變世界裡面每一個地方。二代遊戲內容強調的是提供給玩家更多種的選擇。從遊戲的一開始，玩家在畫面上就會看到有兩個提供玩家意見的顧問。一個是天使般的老公公，在遊戲中隨時會說服玩家採用和平的手腕來面對遊戲裡面各種決定。反之，一個類似惡魔的顧問則是會隨時的引誘玩家採用邪惡的手段來統治世界。要用戰爭或是和平的方式來進行遊戲完全取決於玩家。《Black and White》 2在設計上加入了更複雜的模擬成分，在遊戲裡面居住地點的規劃變得非常重要。《Black and White》 2裡面比起一代有著更多遊戲的變化以及選擇，是一套值得期待的續作。





25 to Life

發行公司	Eidos Interactive
設計小組	Avalanche Software
遊戲類別	動作類
推出日期	2005/08/16



近來美國遊戲界掀起了一陣幫派類型遊戲的風潮，自從《Grand Theft Auto》系列在推出大受歡迎之後，許多公司都紛紛推出各種以幫派作為故事背景的產品。Eidos在會場上面展出的《25 to Life》就是一套以警匪戰鬥作為背景的第一人視角射擊遊戲。在遊戲裡面玩家將可以選擇扮演幫派混混或是警察的角色，在遊戲世界裡面互相交戰。《25 to Life》支援16人玩家連線對戰，在這個模式裡面玩家們將會分成兩隊，各自扮演幫派以及警察的角色。除了多人連線的功能之外，《25 to Life》的單人模式也是非常的有趣，在警方以及歹徒雙方面都有二十幾個關卡並且由故事穿插其中的劇情。加上遊戲各種的過場情節敘述主線故事，《25 to Life》是一套無論是單人模式或是網路連線模式都有著豐富內容的產品。













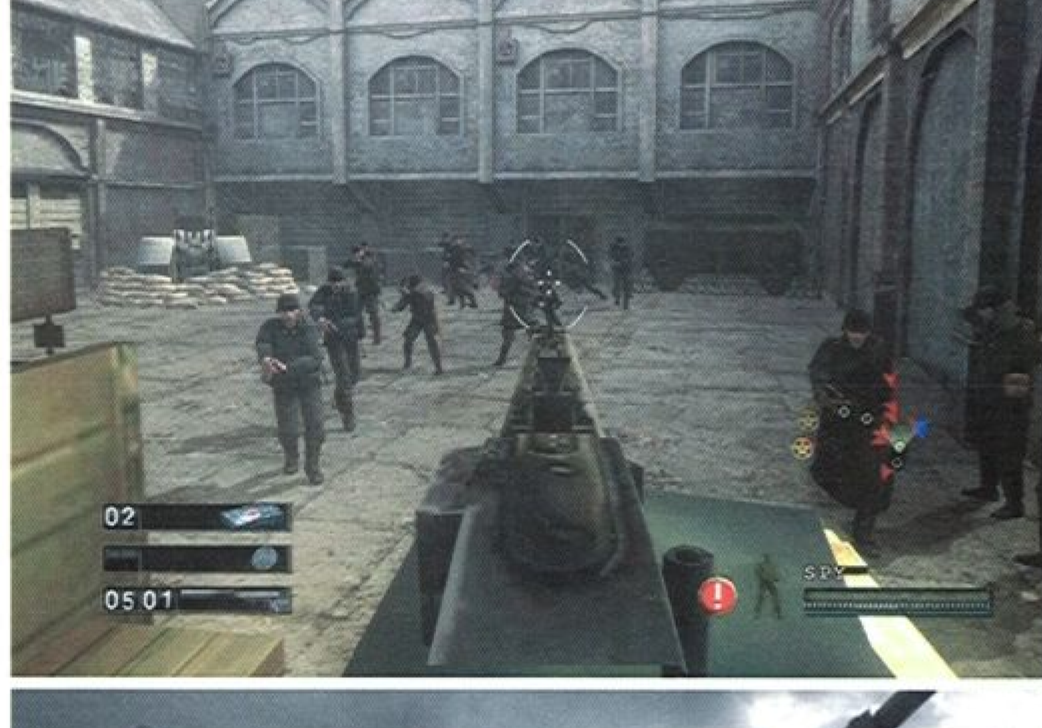
Commandos Strike Force

發行公司	Pyro Studios
設計小組	Eidos Interactive
遊戲類別	動作類
推出日期	2005/10/03



另外一套在會場上面展出的戰爭射擊遊戲是這套由Pyro Studios所設計的《Commando Strike Force》。以往的《Commando》系列都是及時戰鬥策略類型的遊戲，因此這一次在Eidos的攤位上面展出的《Strike Force》代表著遊戲系列的轉型，它最特別的地方就是遊戲能夠讓玩家選擇扮演三種完全不同的兵種，隨著玩家選擇的角色不同，在遊戲裡面的體驗以及故事都將迥異。在遊戲裡面玩家可以選擇特種部隊、狙擊手、以及情報員。每種角色都有獨特的能力可供玩家使用。遊戲與其他同類型產品不同的地方就是遊戲注重的是單人進行的故事劇情及任務。因此，在遊戲的關卡裡面玩家大部分的時間都是單打獨鬥、隻身作戰。在遊戲圖形引擎方面算是同類型產品裡面極為出衆的遊戲之一，無論是室外或是室內的場景都有著十足的真實感。







Tomb Raider：Legend

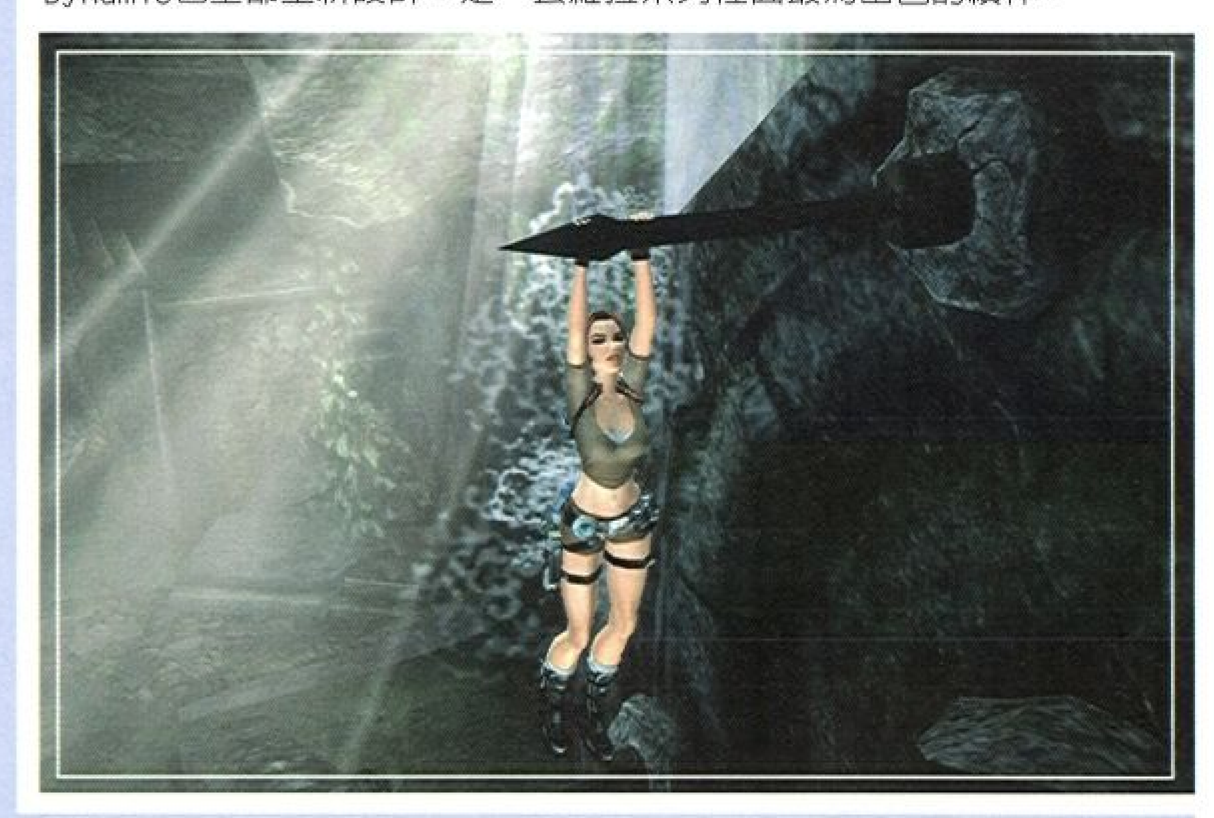
發行公司：Eidos Interactive
設計小組：Crystal Dynamics
遊戲類別：策略類
推出日期：2005/11/01



Eidos的攤位上面展出許多遊戲，其中之一當然是羅拉系列的產品。這次在攤位上面展出的《Tomb Raider：Legend》是羅拉系列的最新作品，也是系列的一個轉型點。遊戲的設計小組從以往的Core Design轉交到了Crystal Dynamics的手上，因此新的設計小組對於遊戲設計的取向也有不同的看法。Crystal Dynamics表示設計小組將會保留系列的精髓，但是在其他方面則會有著迥然不同的設計。

首先，在羅拉本身人物造形的設計就有著很大的不同。羅拉外型的設計從首套Tomb Raider遊戲以來一直就沒有很大的改變，即使3D科技至今已然進步了許多，但是羅拉的外型卻是大同小異。在新作裡面設計小組特別的請到了原羅拉人物的設計師加入設計小組，重新改變羅拉的造型。除了在臉部的外型改變了之外，最重要的就是羅拉的胸部比例不再像前作那樣誇張。新的羅拉外型看起來輕巧許多，筆者認為是一大改進。

羅拉系列打從第一套遊戲就是純動作類的產品，可是後來許多的續作越來越偏離了遊戲的精髓，加入了冒險謎題以及捲軸類遊戲高難度動作挑戰等令玩家倍感挫折的成分。在Legend裡面遊戲將重新回到純動作類遊戲的設計。遊戲關卡設計將重新回到地底洞窟以及遠古遺跡等地點。在遊戲進行時羅拉本身也會提供玩家許多的提示，讓玩家不會卡在遊戲關卡的某個地方。在聲光、引擎、以及環境的設計上Crystal Dynamic也全部重新設計，是一套羅拉系列裡面最為出色的續作。





Hitman：Blood Money

發行公司：Eidos Interactive
設計小組：Io Interactive
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/10/03



Eidos攤位上面展出的另一套以街頭幫派為背景的產品便是這套一直以來該公司大肆宣傳的系列續作《Hitman：Blood Money》。在《Hitman：Blood Money》裡面，玩家將會扮演的是一個黑道殺手的角色。玩家在遊戲裡面要進行各種暗殺的工作。遊戲在關卡以及情節的設計方面極為細膩，要暗殺一個對象之前，通常玩家得要先在秘密的潛入對象的所在地，解決所有週邊的保鑣以及衛兵，最後才能夠獵殺終極目標。在殺死目標之後並不代表任務就此結束，玩家還得要解決掉所有的證人、證據、並且在沒有人察覺的情況之下全身而退的離開現場。來無影、去無蹤是玩家在每一個關卡都必須要達成的第一目標。《Hitman：Blood Money》是一套可以讓玩家體驗身為殺手的一套緊湊的動作遊戲，算是一套幫派類型裡面較為獨特的產品。





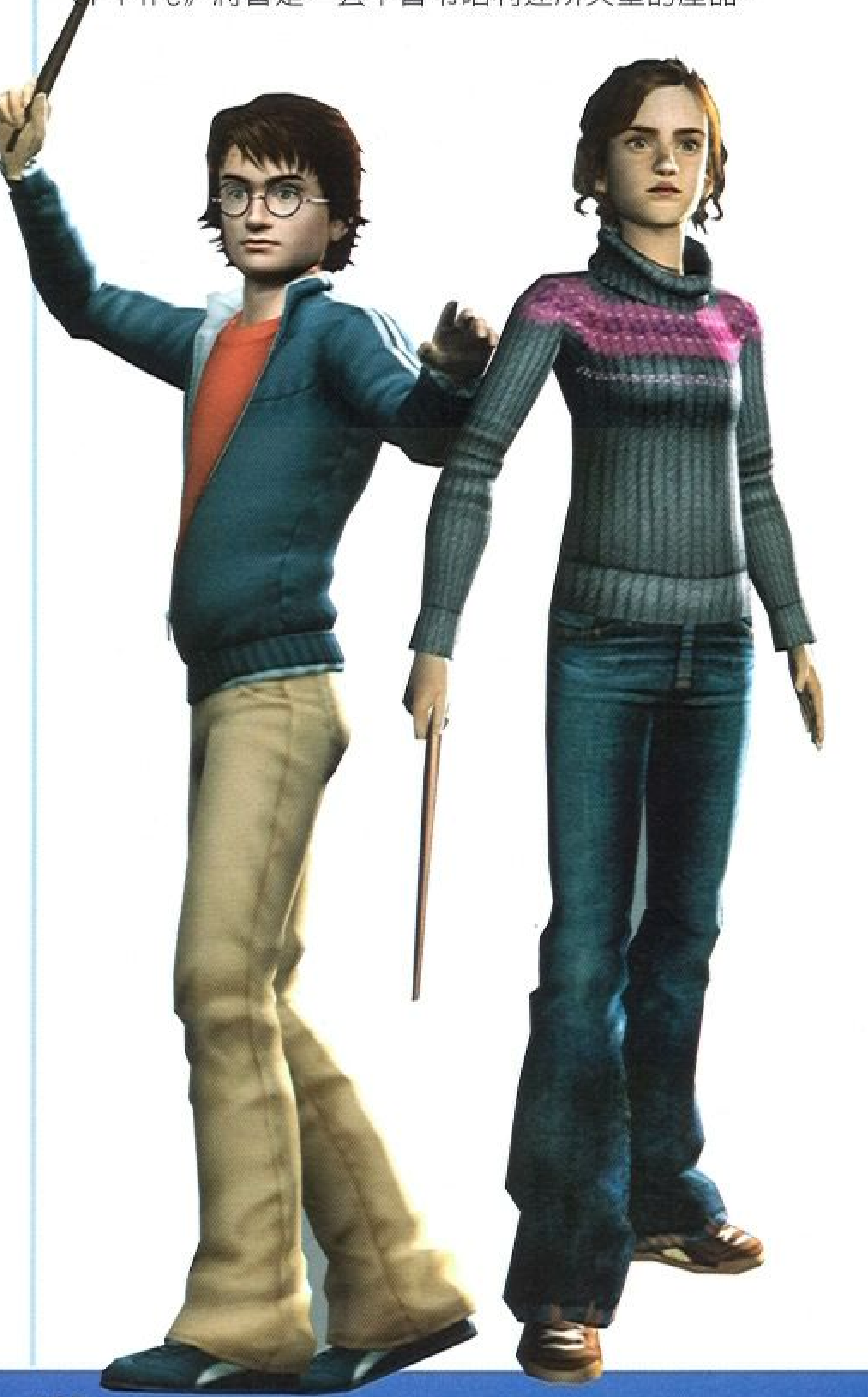


Harry Potter and the Goblet of Fire

發行公司：Electronic Arts
設計小組：Electronic Arts
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/11/04



每年在EA的攤位上面總是會展出數套與電影有關的產品，這次在會場上面展出的哈利波特產品則是在電影上未推出之前便搶先展出。《Harry Potter and the Goblet of Fire》是這個系列的第四本書，而EA展出的遊戲版本則會忠實的將書籍裡面所有的故事以及內容都呈現在電腦遊戲的世界裡面。在《Harry Potter and the Goblet of Fire》裡面玩家除了有機會可以扮演哈利之外，還有機會扮演系列裡面另外兩個主角。在遊戲裡面三個主角必須要互相合作、互相使用不同的法術，才能夠成功的通過關卡的重重障礙。由於電影還尚未推出，因此如何將書裡面的內容以影像的方式呈現在玩家的面前則成為了遊戲設計小組的一大考驗。不過從會場上面的展示看來，《Harry Potter and the Goblet of Fire》將會是一套不會令哈利迷所失望的產品。











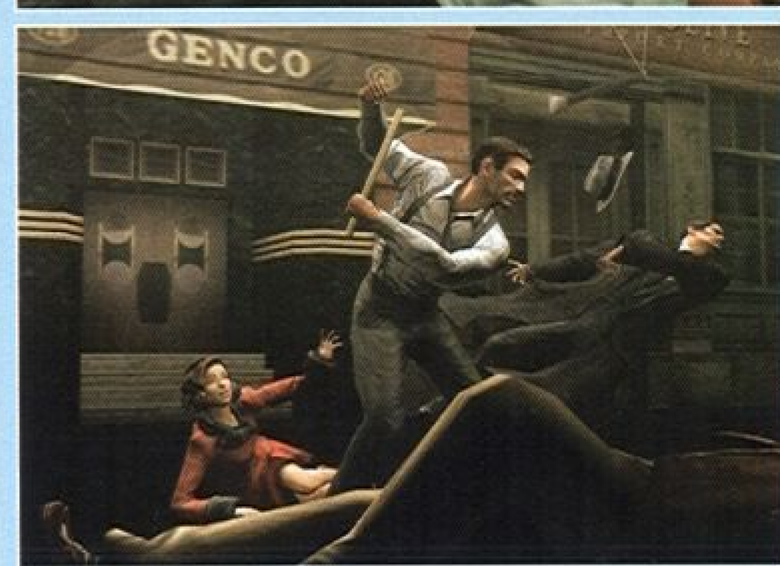


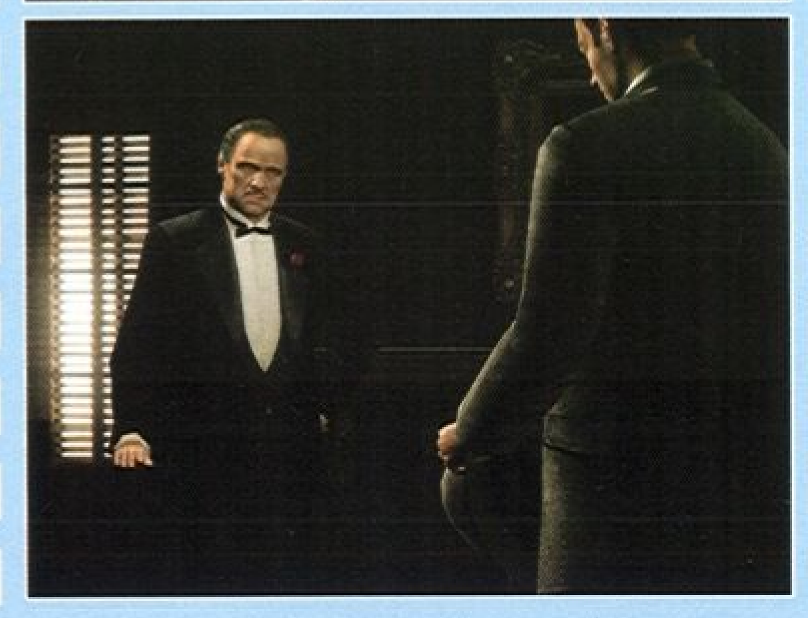
The Godfather

發行公司	Atari
設計小組	Deep Red
遊戲類別	動作類
推出日期	2005/10/03









EA遊戲設計公司近年來的一大宗旨就是要運用好萊塢拍攝電影的步驟以及手法套用在遊戲設計方面。也因如此，EA特別在位於好萊塢附近的Marina Del Ray成立了規模相當龐大的設計中心，為了就是要能夠吸引電影界的種種人才。這次在會場上面展出的《The Godfather》雖然是一套以電影「教父」作為背景的產品，但是這套遊戲代表著EA第一套以電影手法敘述遊戲情節的作品。

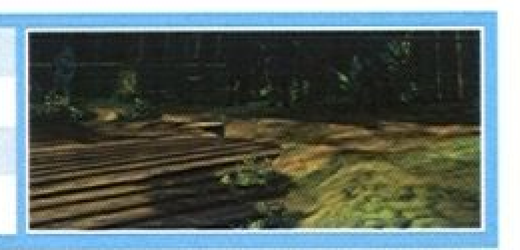
這是EA在會場上面展出少數的重點產品之一，因此並沒有在攤位上面展示，而是在會場的小房間裡面。在《教父》這套遊戲裡面玩家扮演的並不是電影裡面玩家們熟悉的角色，而是遊戲世界裡面的一個幫派角色。遊戲的背景故事隨著電影的情節互相交織，因此玩家在遊戲裡面還是會有機會與電影裡面的角色交談。為了要讓教父的遊戲環境忠實的呈現在玩家的眼前，設計小組特別的設計了全新的圖形引擎，讓1950紐約的街頭能夠一五一十的提供給玩家在遊戲裡面闖蕩。

雖然《教父》是一套幫派遊戲，玩家在遊戲中也可以選擇恣意殺戮。但是玩家們不要忘了，遊戲的目的是成為衆所仰望的教父，而不是暴力相向的小混混。如果玩家隨意殺人，在遊戲中的名聲將會越來越差，邁向教父之路也會越來越艱難。如何能夠讓敵人又敬又怕，才是成為教父的正道。



Age of Conan：Hyborian Adventures

發行公司	Funcom
設計小組	Funcom
遊戲類別	角色扮演
推出日期	2006/5/10



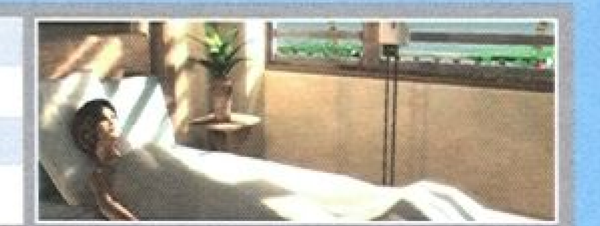
《Age of Conan》是一套結合單機遊戲以及網路遊戲的產品。在遊戲一開始將會以單人遊戲的模式，讓玩家在遊戲的特定的區域裡面探險。在達到第20等級之前，玩家在這個區域將不會遇到遊戲世界裡面其他的玩家，而是在這個屬於自己的區域裡面探險、解迷、進行任務、以及發展自己的角色，並有兩個機會可以改變角色本身的職業，如此在踏入遊戲真正的廣大世界之前可以有充分的時間試玩每一種角色。當玩家達到第20級時，玩家的角色就可以進入Hyboria的世界，也就是網路遊戲的世界。在這個世界裡面玩家將會與上千個其他玩家一起結隊進行任務，並且提昇角色的等級。在戰鬥方面遊戲強調的是隊形的排列。除了一般的戰鬥之外，遊戲裡面還有大型的戰爭可供上百個玩家同時參加。



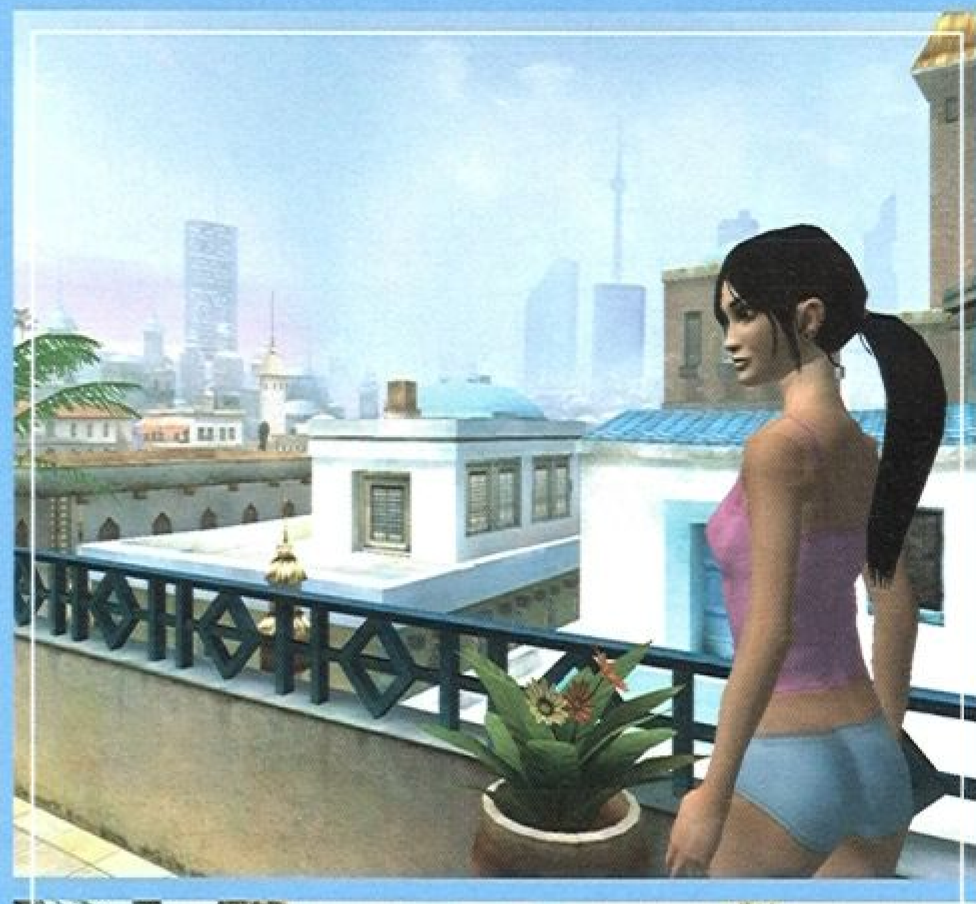


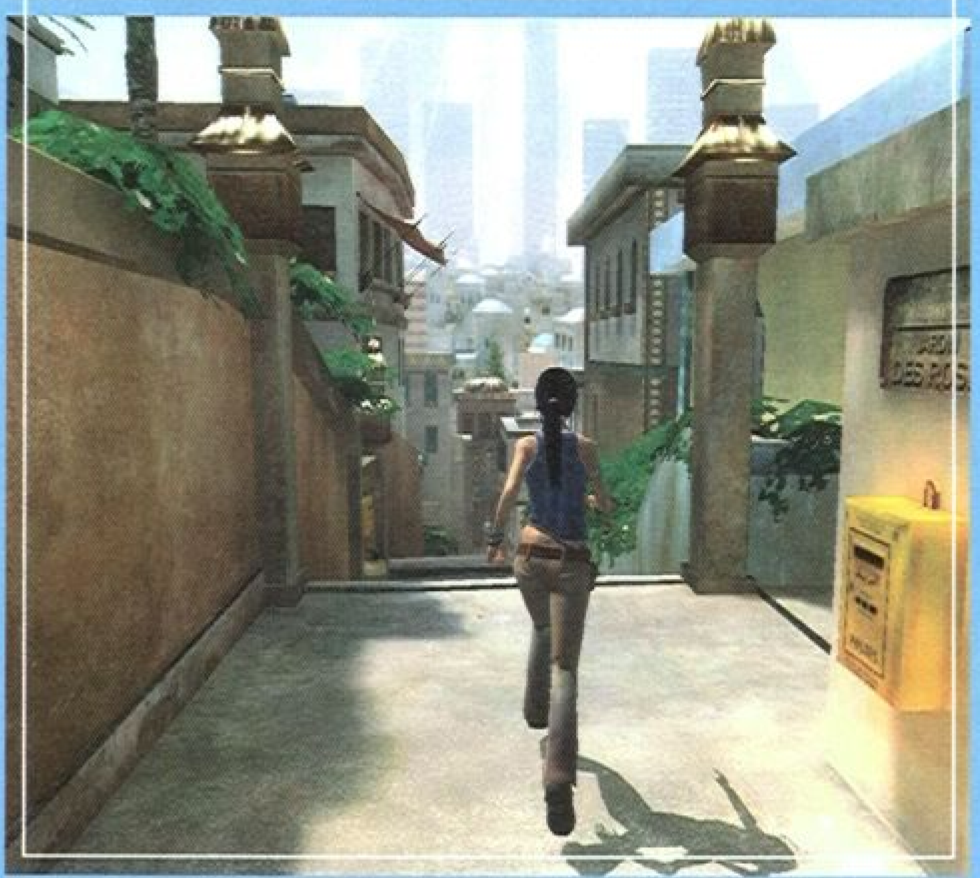
Dreamfall：The Longest Journey

發行公司	Funcom
設計小組	Funcom
遊戲類別	冒險類
推出日期	2005/09/01

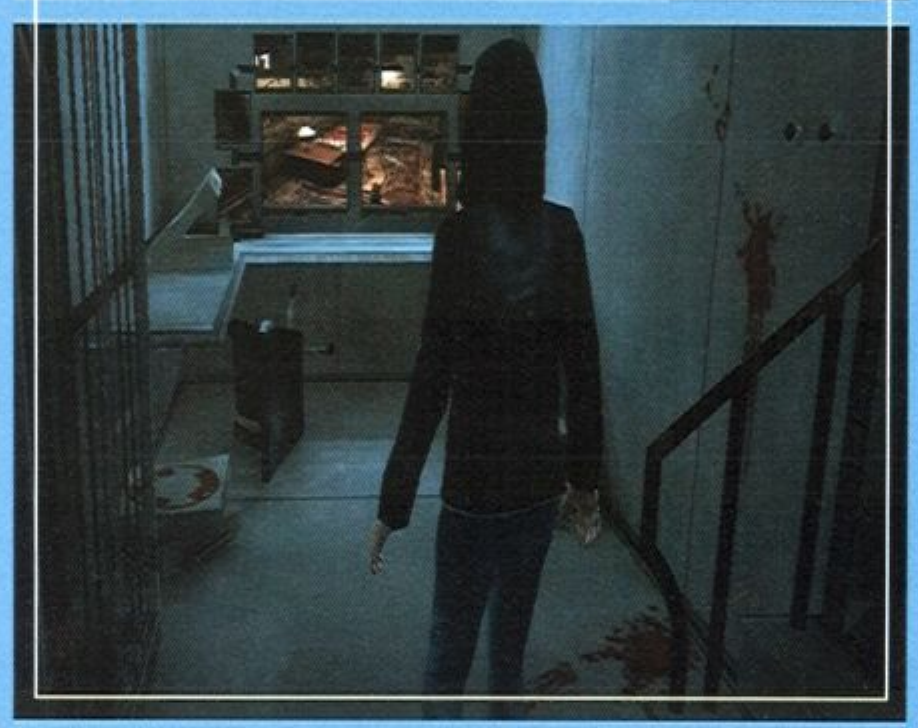


目前市面上冒險類遊戲可說是寥寥可數，因此這次在會場上面看到Funcom所展出的這套名為《Dreamfall：The Longest Journey》冒險類產品令身為偏愛冒險類遊戲的筆者格外興奮。遊戲採用倒敘式的手法來進行，在遊戲的一開始，主角Zoe Castillo就躺在床上昏迷不醒，到底主角為何會淪落到這種狀況呢？在下一個場景玩家將會回到尚未進入昏迷狀態的數天前，開始敘述遊戲的故事。









遊戲主要的背景設定在非洲的北非，據故事設定，遊戲世界裡面非洲是全世界最富裕的一洲，而亞洲、美洲、以及歐洲都陷入了一片經濟蕭條的慘景。在遊戲裡面設計小組特別的結合了北非特有的景色以及建築，呈現在玩家的眼前。遊戲的自由度相當的高，因此無論在遊戲的任何時刻，主角都可以自由自在的在整個遊戲的世界裡面自由移動。

遊戲的故事設計採用的是多線式、多結局的設計。玩家在遊戲裡面無論作哪一個動作，對於遊戲的劇情以及結局都會有影響。《Dreamfall》是一個劇情懸疑、並且擁有很多謎題可供玩家破解的冒險遊戲。遊戲的對話系統也採用多線式的設計，因此在對話方面內容也相當的豐富。《Dreamfall》是一套遊戲界很久以來市場上少見的上等冒險遊戲。

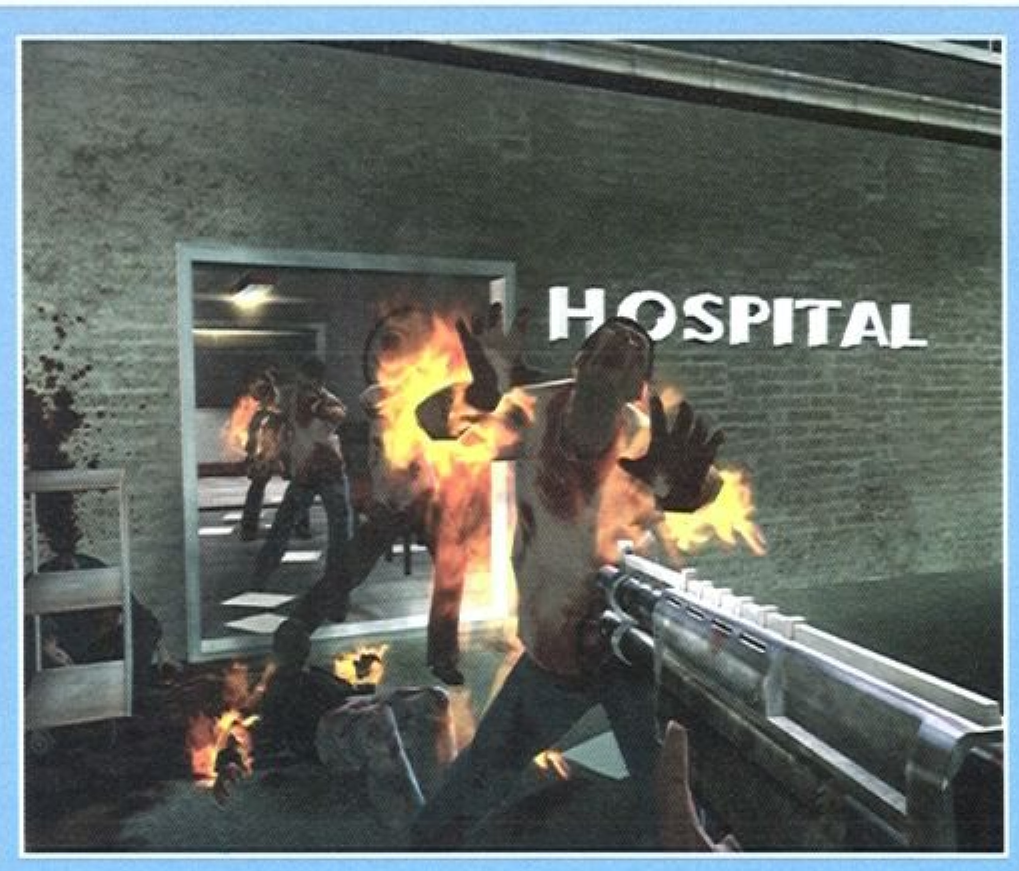


George Romero's City of the Dead

發行公司：Kuju Entertainment
設計小組：Hip Games
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/02/01

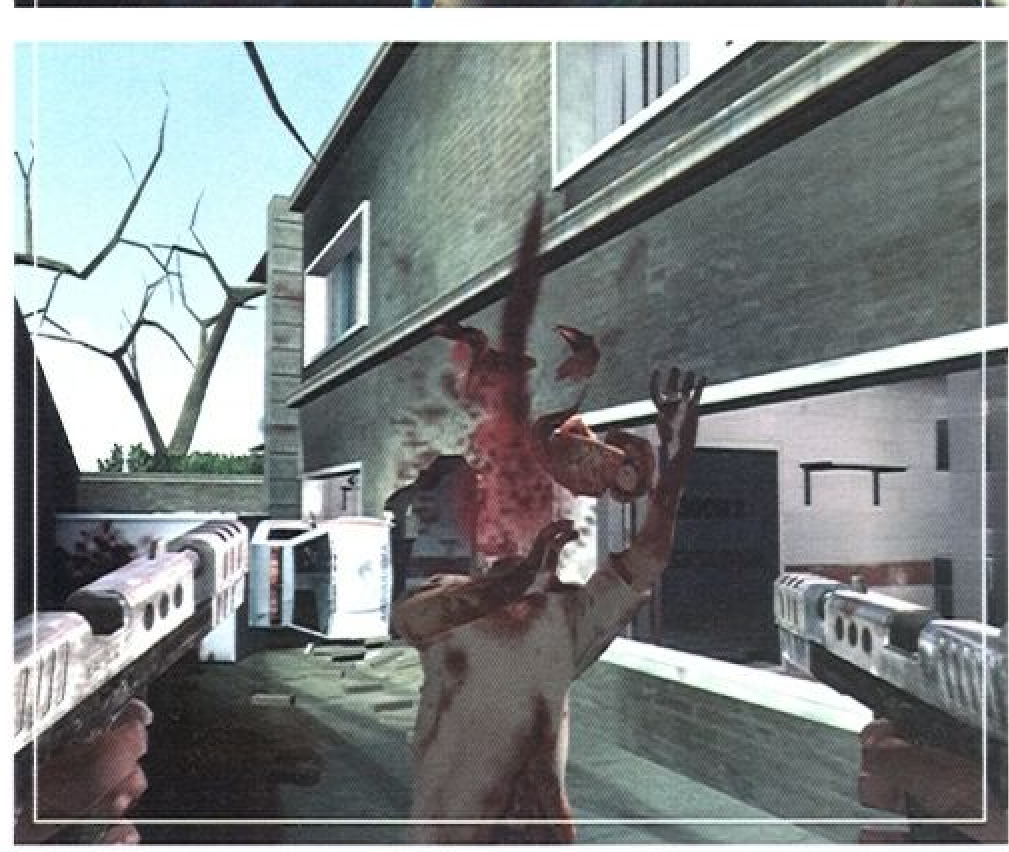
GEORGE A. ROMERO PRESENTS CITY OF THE DEAD

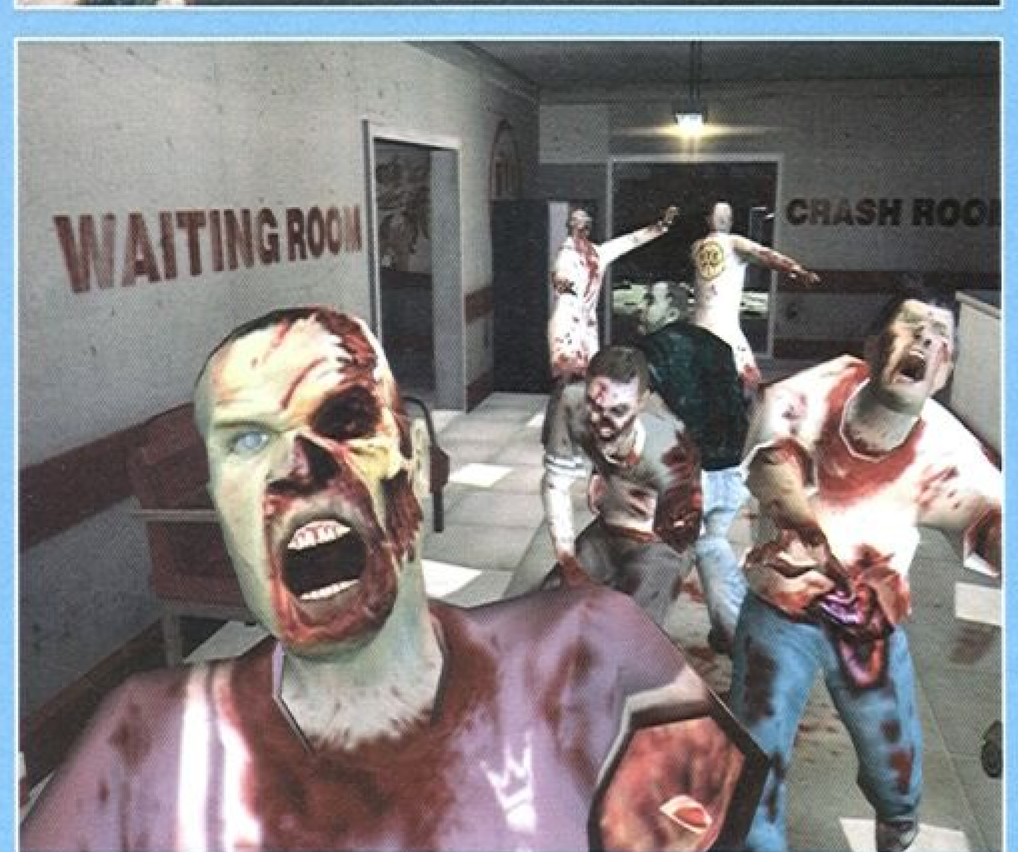
Romero？好熟悉的名字啊，id Software前設計師John Romero好像有同樣的名字。由於Daikatana這套遊戲幾乎是破壞了John Romero的名聲，這次在會場上面展出的《George Romero's City of the Dead》可不像Daikatana那樣是一套三流的產品。George Romero在娛樂界一向是以殭屍類的電影為名，這次展出以其為名的遊戲產品也是一套以殭屍類型的遊戲。《City of the Dead》與日式的殭屍遊戲最大的不同便是日式遊戲注重的是解謎的成分，而美式的遊戲則是偏重於暴力。而《City of the Dead》就是一套相當暴力的遊戲，玩家在遊戲裡面唯一的目的就是要用各種不同極盡暴力的方式來解決掉所有迎面而來的殭屍。遊戲進行的腳步非常的快，因此喜歡動作遊戲的玩家絕對會感到相當的過癮。

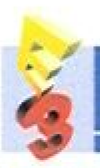












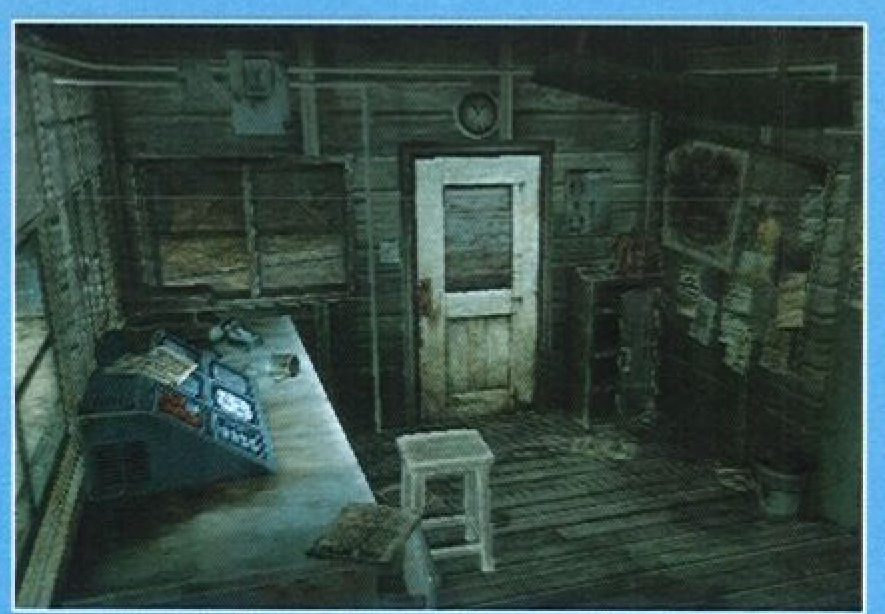
Call of Cthulhu：Destiny’s End

發行公司：Headfirst Productions
設計小組：Hip Games
遊戲類別：動作類
推出日期：2006/10/19



《Call of Cthulhu：Destiny’s End》遊戲整體看起來感覺上很像是日式的冒險動作類遊戲。遊戲的故事發生在英國海岸的某個地方，遊戲的兩個主角，Emily以及Jake在這個古怪的地區走失了，在四下無人的情況下，他們兩個人必須互相合作才能夠成功的離開這個怪事連連的地帶。玩家在遊戲裡面將會同時控制兩個主角，在某一些地方玩家必須要讓兩個主角分頭進行不同的動作，但是遊戲裡面有一個鎮靜表的設計，每當兩個主角互相離的太遠時，主角的鎮定程度就會開始降低，一旦鎮靜表完全消失時，主角就會發瘋，而遊戲就此結束。遊戲裡面有許多的謎題都需要兩個角色在不同的地方同時解開謎題，但是兩人卻又不能離開太久，因此這就是遊戲主要的挑戰之一。

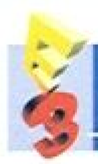












Ghost Wars

發行公司：Hip Games
設計小組： Digital Reality
遊戲類別：動作類
推出日期：2006/02/01





《Ghost War》是一套軍事動作策略遊戲，玩家在遊戲裡面扮演的是一群專門反恐怖份子的軍事組織。遊戲結合了強大的圖形引擎加上巧妙的任務設計，讓《Ghost War》成為一套相當有趣的產品。遊戲最特別的地方就是玩家可以直接點選畫面上任何的一個單位，以該單位的視角來進行遊戲。因此，在遊戲裡面玩家在戰場上面可以操作戰車，自由的移動開砲，或者是操作任何一個士兵，運用類似第一人視角射擊遊戲的方式來進行遊戲。遊戲的人工智慧相當的聰明，因此在許多時候光靠一般策略遊戲的操作是不能夠成功完成任務的。在遊戲許多的地方玩家都得要進入第一人視角的模式，以精準的方式來攻擊特定的目標方能夠成功的完成任務。Ghost Wars巧妙的結合兩種遊戲的操作模式，讓遊戲本身變得更加有趣。



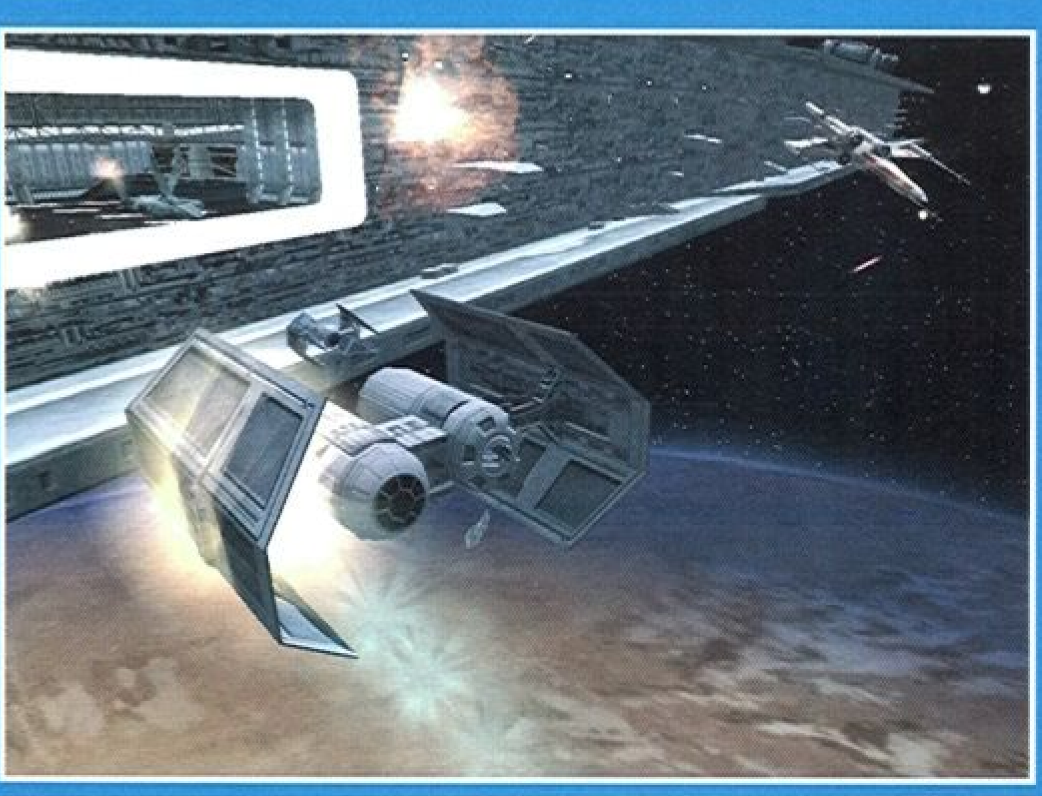


Star Wars: Battlefront 2

發行公司：LucasArts
設計小組：Pandemic Studios
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/11/01



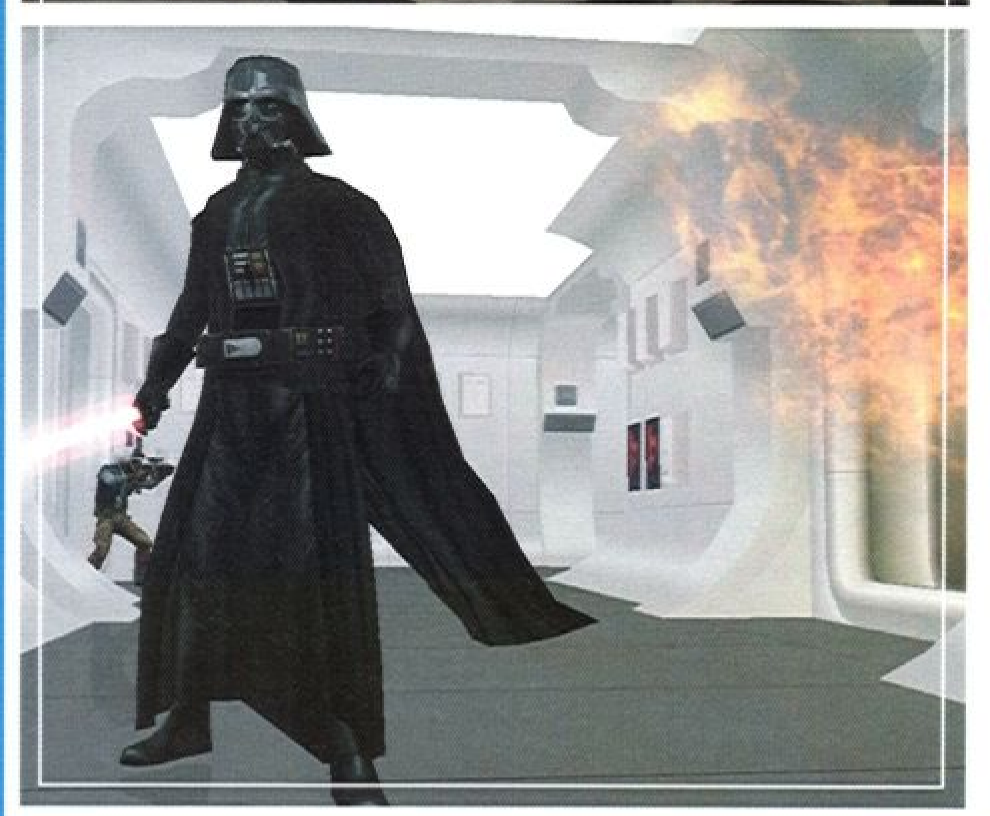
《Star Wars: Battlefront》讓玩家可以運用所有星際大戰裡面的各種戰機及單位來進行大規模的戰鬥，遊戲加上網路連線的功能，更是讓星戰迷們能夠完全沉浸在整個星戰故事的世界裡面。這次會場上面展出的《Star Wars: Battlefront》 2是依照舊有的遊戲模式，加上許多全新的功能以及特色所設計出來的一套產品。在二代裡面一共有12個星球，而每一個星球都僅有一個大型的地圖，這種設計讓二代每一個星期都有著其不同的特色。基本上，在二代裡面的12個星球都是在星戰第三集裡面出現過的地點。在二代裡面設計小組也加入了在太空裡面的戰鬥內容。在星戰裡面衆所熟悉的戰機，例如X-Wing. TIE Fighter等等都會在遊戲裡面出現，玩家也會有機會可以操作這些不同的戰鬥單位。

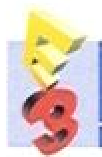










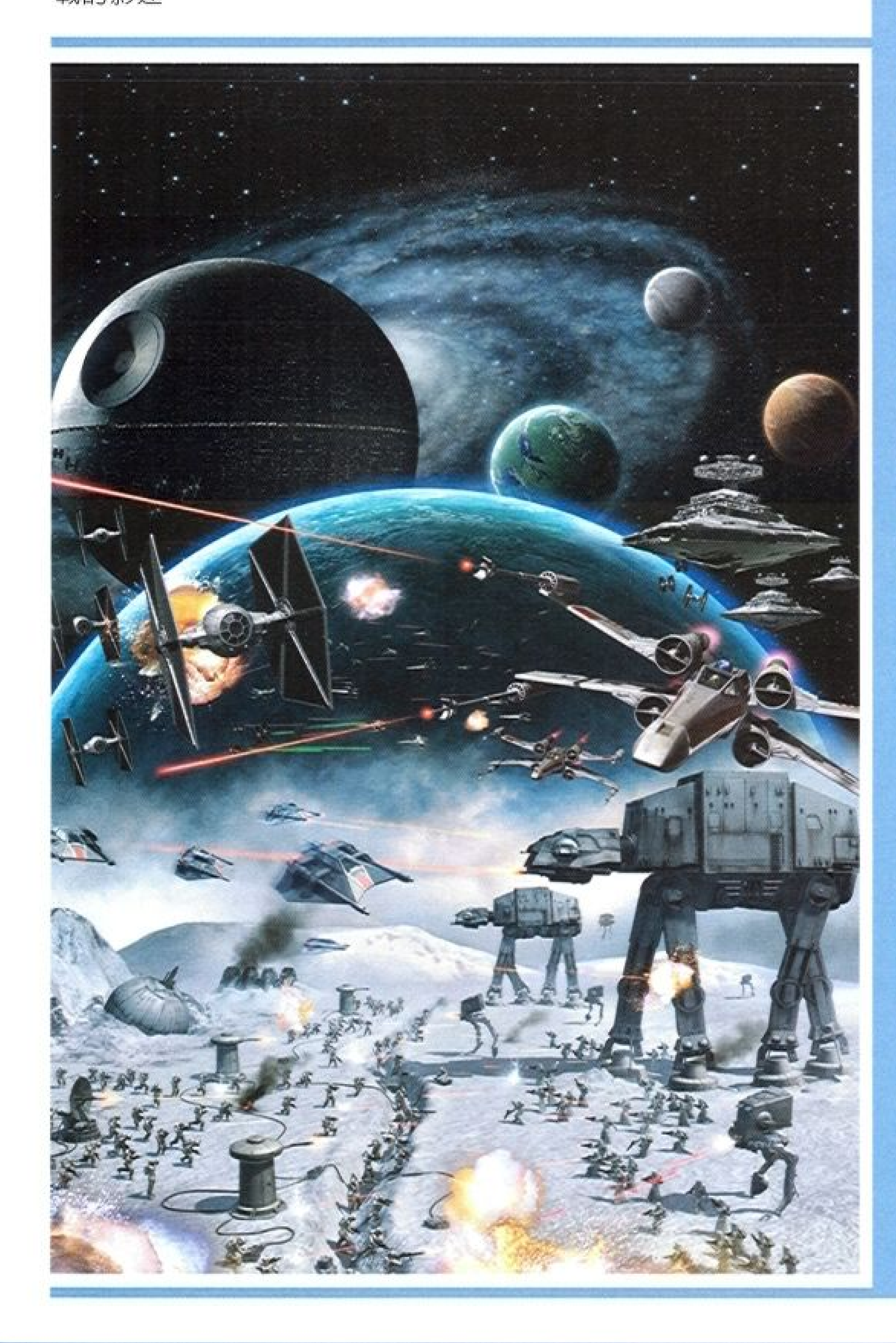


Star Wars: Empire at War

發行公司：LucasArts
設計小組：Petroglyph
遊戲類別：戰略類
推出日期：2005/11/01

STAR WARS EMPIRE AT WAR

這套由Petroglyph所設計的《Star Wars: Empire at War》是一套星際大戰遊戲系列裡面少見的即時戰鬥遊戲。遊戲設計商Petroglyph是由前Westwood Studios的設計小組所成立的公司，這次展出的這套產品可說是由及時戰鬥遊戲類型的宗師所設計，因此《Empire at War》是一套會場上面展出的即時戰鬥遊戲類裡面最為突出的一套產品。《Empire at War》雖然是一套即時戰鬥遊戲，但是在遊戲的設計上與一般同類型的遊戲有著一個很大的差異。在《Empire at War》裡面玩家在每一個關卡裡面所建立的部隊不會在任務結束之後便消失無蹤。每當玩家完成一個任務之後，在該任務裡面所得到的部隊都可以延續的使用於下個任務裡面。而遊戲裡面部隊種類非常齊全，絕對可以滿足任何星戰的影迷。











Jaws Unleashed

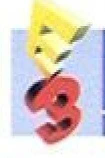
發行公司：Majesco Games
設計小組：Appaloosa International
遊戲類別：動作類
推出日期：2005/10/04



這一次在會場上面筆者看到最為有趣的一套遊戲就是這套以大白鯊電影為背景的遊戲。玩家在遊戲裡面所扮演的就是一隻擁有鋒利牙齒的鯊魚，在海洋裡面四處尋找目標攻擊。在單人模式的遊戲裡面一共有二十幾個關卡，而每一個關卡都會有完全不同型態的任務。在一般的任務裡面鯊魚的主要目標是攻擊某一個對象，例如沙灘的泳者、潛水員、海洋生物等等。玩家所操作的雖然是一隻鯊魚，但是牠卻有許多不同的攻擊模式以及動作。除了牙齒的四種攻擊模式之外，鯊魚也能夠使用尾巴的搖擺攻擊、隱形攻擊、以及各種不同的鯊魚增強的嗅覺以及視覺來尋找攻擊的目標。《Jaws Unleashed》可說 是一套相當獨特的遊戲，雖然是以鯊魚為遊戲主角，但是內容卻相當有趣。





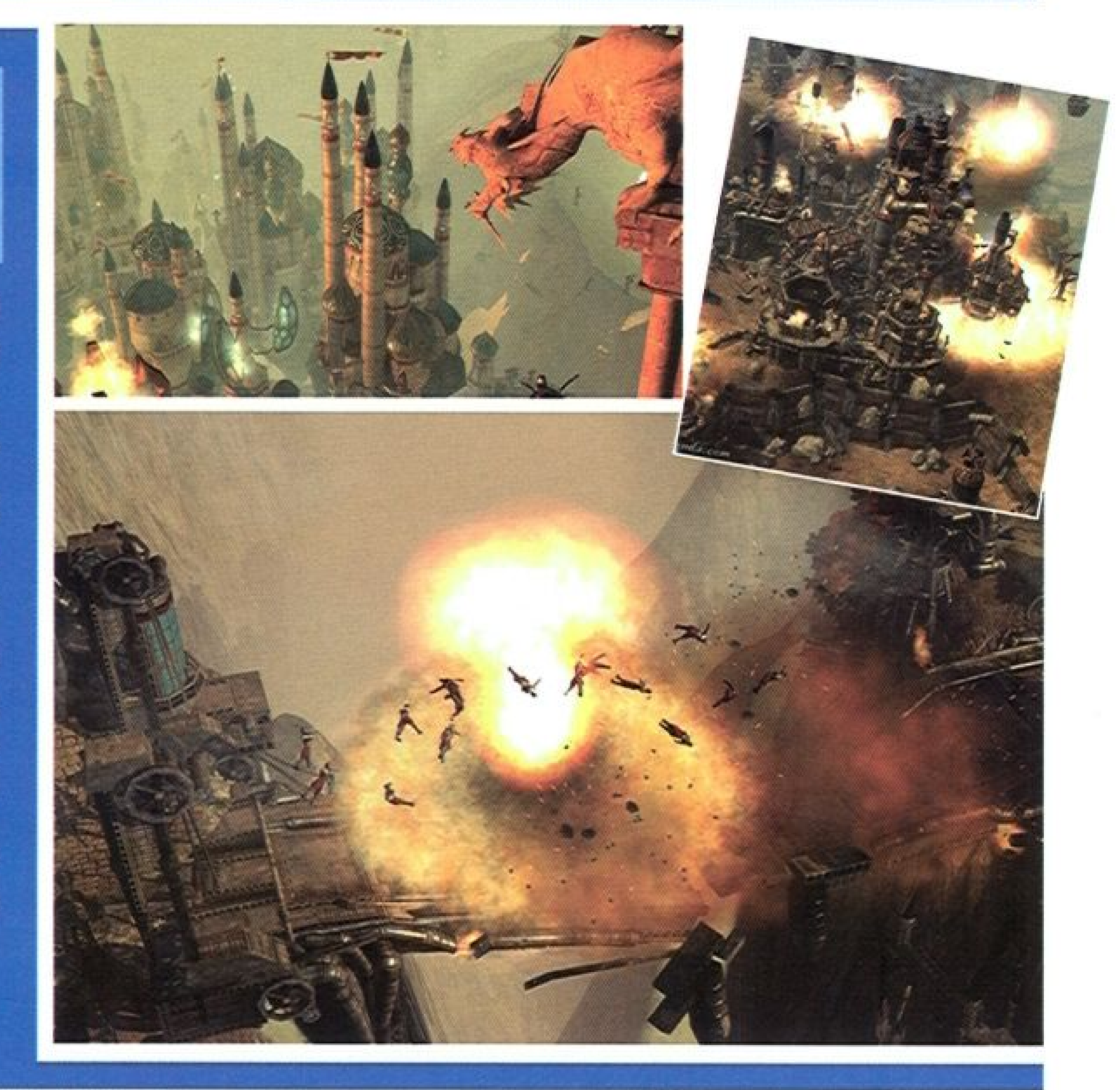


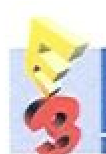
Rise of the Nations: Rise of Legends

發行公司：Microsoft Games
設計小組：Big Huge Games
遊戲類別：策略類
推出日期：2006/05/01



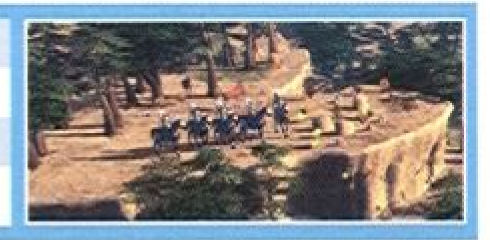
《Rise of the Nations: Rise of the Legends》是本遊戲系列的最新作，雖然這套遊戲是為一套續集產品，但是遊戲的內容卻與前作有些很大的改變。在《Rise of the Legends》裡面，所有的國家一共分為兩種類型，一種是朝向科技發展的國家，另外一種則是朝向魔法發展的國家。兩種不同型態的國家擁有全然不同的遊戲進行方式，為遊戲帶來了更多的變化。《Rise of the Legends》注重的是城市以及版圖的擴展，因此在遊戲裡面任何的資源以及研究等等都與玩家國度大小有直接的關係。在科技以及魔法的研究方面，每當玩家建立一個研究中心，就會得到一個研究點數，運用這些點數，玩家可以根據遊戲的科技樹或是魔法樹的順序得到各種不同的新科技或魔法。版圖的擴張為本遊戲的決勝要件。





Age of Empires 3

發行公司：Microsoft Games
設計小組：Ensemble Studios
遊戲類別：策略類
推出日期：2005/11/01



《Age of Empire》系列一向是Microsoft Games旗下最具代表性的產品，這次在會場上面展出的遊戲系列第三代。三代的遊戲背景是在美國的殖民時各種種族互相爭地的時代。在遊戲裡面玩家看到系列首創的母國概念，無論玩家扮演的是何種文化，都會在歐洲有一個母國在戰爭資源上給予玩家支持。玩家所使用的科技以及軍種都是由母國所提供，因此發展母國的科技對於遊戲來說是一個重要的環節。









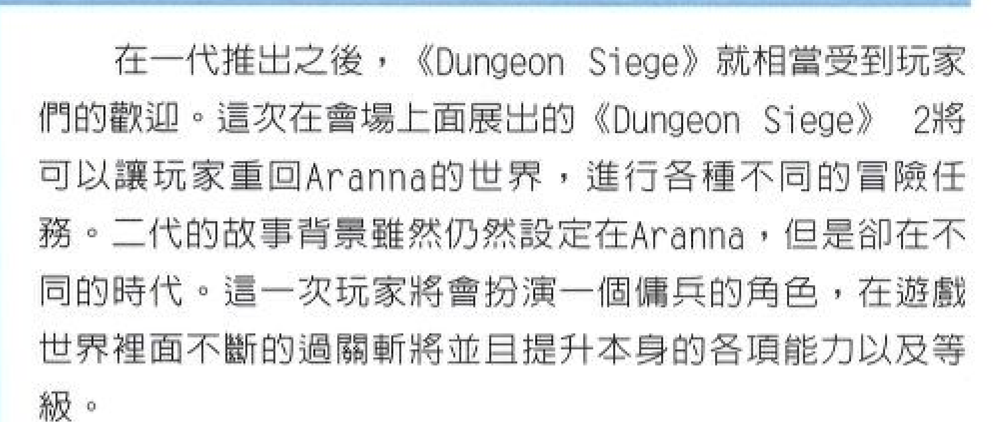


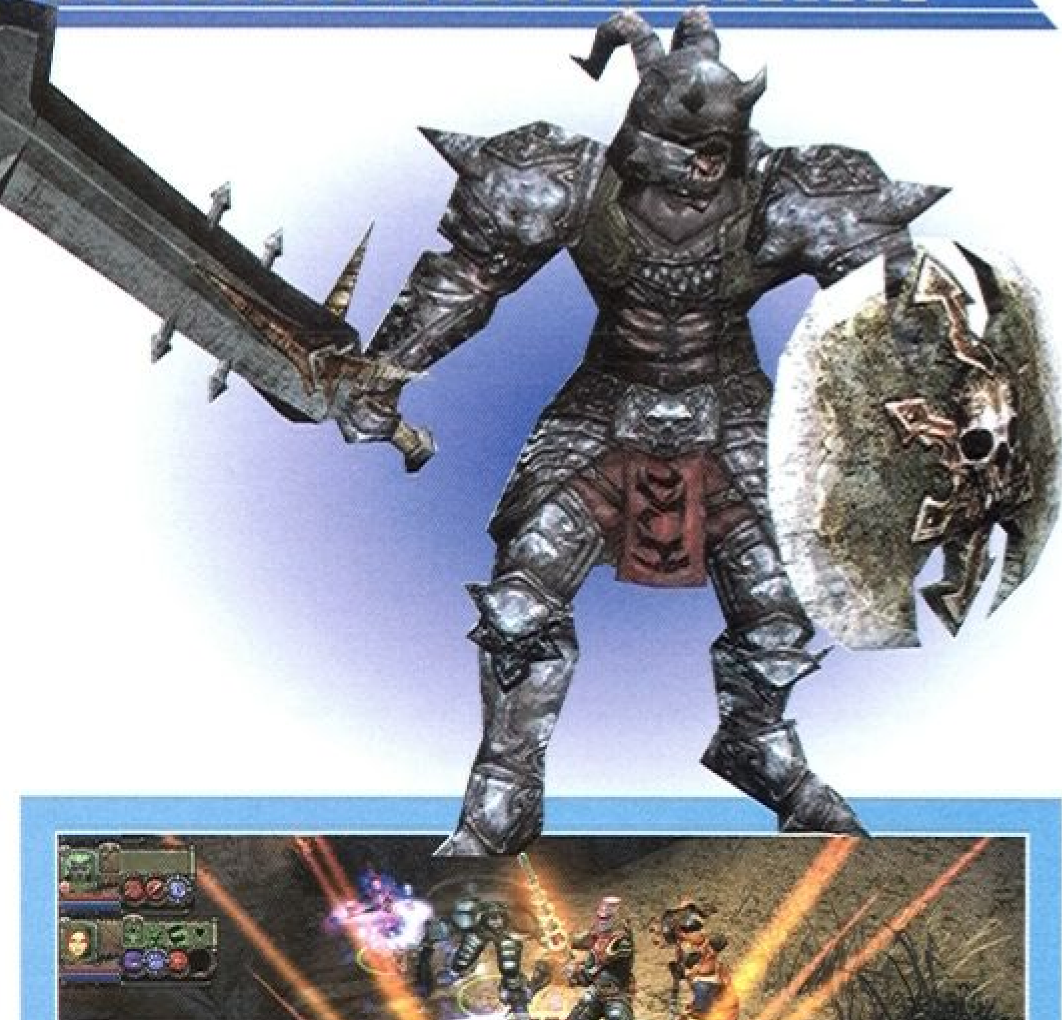
每當玩家在任務裡面完成一些特定的目標，例如比敵人採收更多的資源、或是成為建立最多建築的國家等等特別的成就，就可以得到特別的點數。運用這一些點數玩家的母國將可以進行科技方面的升級。在遊戲本身當玩家摧毀敵人的單位時也可以得到一些經驗值，得到一定的經驗值之後玩家便可以取得科技升級點數。在《Age of Empire》3裡面每個國家的科技發展都是循著一個特定的科技樹，但是每一個科技樹的枝節都迥然不同，因此玩家只能夠循著選定的科技路徑發展，而不能夠同時擁有遊戲裡面所有的科技。

在戰鬥的單位方面，設計小組採用的是互相抵制的單位設計。在遊戲裡面每一個戰鬥單位都可以用來專門抵抗敵方某個單位，但是敵人相對的也會有專門抵抗該單位的戰鬥單位。因此，對於戰鬥單位的認知以及熟悉度對於在《Age of Empire》3裡面有著決定勝負的重要性。《Age of Empire》3將會在今年年底推出，本遊戲將會是屆時一套強檔的產品。

Dungeon Siege 2

發行公司：Microsoft Games
設計小組：Gas Powered Games
遊戲類別：角色扮演類
推出日期：2005/08/01





在一代推出之後，《Dungeon Siege》就相當受到玩家們的歡迎。這次在會場上面展出的《Dungeon Siege》 2將可以讓玩家重回Aranna的世界，進行各種不同的冒險任務。二代的故事背景雖然仍然設定在Aranna，但是卻在不同的時代。這一次玩家將會扮演一個傭兵的角色，在遊戲世界裡面不斷的過關斬將並且提升本身的各項能力以及等級。

《Dungeon Siege》 2與一代較為不同的地方就是其遊戲故事劇情發展以及內容架構改變。《Dungeon Siege》一代採用的是較為類似Diablo式的動作式角色扮演遊戲，而二代則是較為偏重劇情發展的角色扮演遊戲。二代的一個遊戲特色是當玩家完成遊戲之後，可以保留原有的高等級角色並且以高困難度的等級來重新進行遊戲。二代的世界擁有豐富的內容，因此即使是重新進行遊戲，玩家仍舊可以體驗到許多從未經歷的遊戲任務及劇情。

在人物方面遊戲也做了許多的改變。在戰鬥方面玩家將可以邀約其他職業的角色為夥伴，一同的進行不同的任務。在角色的特別能力方面，在二代裡面遊戲也加入了能力樹的設計。當玩家的得到經驗值時，也會相對的得到能力點數，運用這些點數玩家可以依照遊戲設定的能力樹來取得各種不同的技能。如果玩家對於技能選擇不甚滿意，也可以隨時的重選技能的發展。結合Diablo式的快速動作遊戲的刺激感以及傳統RPG遊戲的深度遊戲故事，《Dungeon Siege》2將會是一套能夠滿足各種類型RPG玩家的產品。



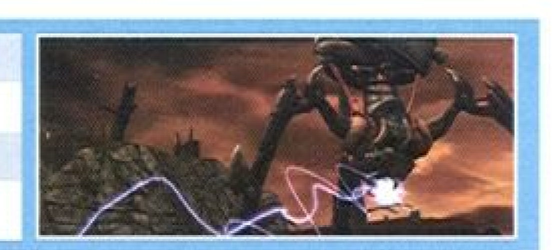






Tabula Rasa

發行公司：NCSoft
設計小組：NCSoft
遊戲類別：角色扮演類
推出日期：2006/02/15









RPG遊戲系列Ultima一向是該遊戲類型的代表作，其設計人Richard Garriott在離開Origin System之後的第一套作品便是《Tabula Rasa》。Richard Garriott也是首個推廣MMORPG遊戲系列的功臣，因此《Tabula Rasa》是一套MMORPG迷衆所期待的強檔產品之一。《Tabula Rasa》採用一反傳統MMORPG類型遊戲的設計概念以及手法，試圖要破除業界MMORPG類型遊戲的框框，為MMORPG遊戲系列帶來革命性的創新。《Tabula Rasa》在戰鬥方面採用的是即時的戰鬥系統，與一般的MMORPG迥然不同。遊戲的戰鬥模式相當類似第一人視角射擊遊戲，在瞄準敵人時完全要依靠玩家鍵盤以及滑鼠的操作技術。不過，當玩家取得目標並且開火時，玩家是否可以擊重目標則是完全取決於玩家角色的等級以及技術。也就是說，遊戲採用類似動作遊戲的即時系統，並且保留了傳統MMORPG的等級系統，是一套融合兩種戰鬥類型的系統。許多的MMORPG遊戲大部分的時間玩家都是花在遊戲世界裡面到處往返的路程。在《Tabula Rasa》裡面遊戲採用的是「無冷場」的設計概念。就有如電影裡面決不會秀出主角日常生活的流水帳一般，遊戲裡面無關緊要的旅途等浪費時間的事件設計小組也不認為需要在遊戲裡面浪費玩家們的時間。因此，在遊戲裡面當玩家達到一定的等級時，便可以取得各種的傳送能力。之後，玩家可以自由的在遊戲世界裡面瞬間的便往返穿梭於遊戲世界的各個角落。《Tabula Rasa》的設計目標是要重新的展現出MMORPG遊戲的全新設計方式，因此這將會是一套值的玩家們期待的獨特作品。



RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

發行公司：Atari
設計小組：Frontier Development
遊戲類別：策略類
推出日期：2005/06/21



另外一套在會場上面展出的大亨系列產品則是《RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!》。在前作裡面玩家所經營的總是主題樂園，但是在三代理面玩家將會經營一家水上樂園。即使如此，在三代裡面玩家仍然可以設計及建造50幾種全新的雲霄飛車等等遊樂設施。除了移動式的遊樂設施之外，在三代裡面玩家也可以設立各種不同的展覽或是景點。水族館、波浪池、小吃攤等等各種在主題樂園裡面常常可以看到的設施在三代裡面都會出現。《RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!》將會是遊戲系列裡面內容最豐富的一套產品。三代裡面玩家與樂園本身以及客人之間的互動關係也提升到了全新的境界。首先，玩家可以自由控制遊戲裡面各類型的遊樂設施來戲弄客人，也可以親自的以客人的角度親身體驗樂園裡面各種設施。玩家也可以自由的設計樂園裡面的各類型表演，例如水上樂園裡面都有的海豚表演等等，玩家都可以自由的設定所有動物表演的項目以及內容。當然，到了傍晚的時候天空上面的煙火秀玩家也有百分之百的控制能力。三代不止是系列裡面一套延續前作的序作而已，而是一套擁有全新內容及遊戲型態的產品。以水上樂園作為遊戲的主題更加的將這套遊戲產品帶入了全新的境界。





World of Warcraft

發行公司：	Blizzard Entertainment
設計小組：	Blizzard Entertainment
遊戲類別：	MMORPG
推出日期：	已推出



魔獸網路世界雖然早在去年十一月底就已然在美國推出，但是設計小組卻還是不斷的在遊戲世界裡面加入新的內容。這一次在會場上面Blizzard特別展出了即將推出的戰鬥場(Battleground)。戰鬥場是一個玩家與玩家之間的PvP的競技場地，聯盟以及獸群兩大陣營的玩家可以進入競技場裡面，以隊伍對抗隊伍的模式在競技場裡面互相較量。











戰鬥場裡面一共有兩種模式，在Warsong Gulch的戰鬥場裡面採取的是五隊伍奪標的模式，當玩家進入競技場之時，電腦會自動從雙方面自動的各選出五個玩家進入戰鬥場裡面。玩家在Warsong Gulch裡面主要的目標就是要衝入敵人的基地裡面，找出敵方的旗幟，並且成功的將其帶回己方的基地裡面。每當敵人將持有旗幟的己方殺死時，旗幟就會掉落在當地。這時敵方可以將其帶回自己的基地，或是我方可以再將旗幟撿起繼續帶回己方基地。

另外一個戰鬥場模式是位於Alterac Valley。這個戰鬥場不同的地方是它採用的是Tower War的模式，玩家在進入敵方基地之前將會遇到各種不同的防衛措施，玩家必須要將這些防衛一一瓦解之後才能夠進入敵人陣營，將其基地一一摧毀。相對的，敵人的目標也是要瓦解我方的防衛，進而能夠破壞我方的基地。魔獸網路世界在美國推出之後到目前為止推出了許多的新功能，這次在會場上面展出的戰鬥場更是為遊戲已經豐富的內容加入了許多新鮮的成分。


八年漫長的等待、
來自魔界的少女
即將降臨！
Princess Maker 4
美少女夢工場 4
精訊資訊
www.kingformation.com.tw
© 2005 Kingformation Co. Ltd. under license from GeneX .

"全館" 6.8% 不限商品、不限刷卡次數 現金回饋

暑假到了～趕緊來去辦 順發多謝聯名卡

公司行號的老闆、採購大員，照過來！
緊縮裁員 多謝卡幫您省錢!

個人、工作室、家庭，千萬別錯過！
精打細算 多謝卡為您賺!

係金A! 怎麼刷都有利 6.8%現金回饋

SUNFAR 順發3C量販
4579 7900 1234 5678
CARDHOLDER NAME
VISA

持順發多謝聯名卡至全省 順發3C量販 刷卡消費
可享有該筆消費金額 6.8% 現金回饋 多謝卡禮活動!
(6.6%多謝卡回饋金+0.2%會員迴轉金)
多謝卡禮活動，自94/6/22-94/8/22截止，為期2個月

6.8%多謝卡禮現金回饋　3.8%多謝卡禮現金回饋
6/22發卡記者會　8/22　9/22

辦卡日+14工作天=發卡日
核卡所需時間：約需14工作天(核卡時間銀行實際作業時間為準)

順發3C量販 聯邦銀行 UNION BANK OF TAIWAN 聯名卡



即省$3,053元

POLYVISION 272705
N-5321 32吋 寬螢幕液晶顯示器
- 高對比 800：1，高亮度 550cd/㎡。
- 超高畫素數目1366x768。
- 反應時間：12ms。
- HDTV相容，視角（水平垂直）176度＊176度。
- 3：2 Pull Down電影劇院功能。

推薦好康
- 送視訊盒
- 奇美自有品牌面板廠，深耕市場。
- 免費配送到府安裝服務。(壁掛安裝費用另計)

售價:44.900
多謝卡回饋金:2.963
會員迴轉金:90

ASUS 306965
A35C7PDR 15吋筆記型電腦
- Intel PM Centrino 1.7GHz (735 Dothan)。
- 256MB DDR /60GB硬碟 /Combo光碟燒錄機。
- 內建視訊攝影機、麥克風、四合一讀卡機。
- ATI Radion M11 64MB獨立顯卡。

推薦好康
- 全球首創LCD無亮點保證(購買日期一個月內出現亮點，予以免費更換一無亮點LCD螢幕)
- 兩年硬體全球保固。
- 保固期內全島到府收送服務。

售價:36.999
多謝卡回饋金:2.442
會員迴轉金:74

即省$2,516元



即省$1,087元

SONY 309873-4
Cyber-shot DSC-T7時尚數位相機
- 總畫素525.5萬畫素（有效畫素509萬）。
- 3倍光學變焦 / 6倍精準數位變焦。
- 德國專業Carl Zeiss 蔡司Vario-Tessar鏡頭。
- 影像銳利度 / 對比 / 飽和度可調整。

推薦好康
- 最纖薄、最輕巧的Cyber-shot數位相機。
- 具備頂級的功能，擁有510萬畫素解析度。
- 超大2.5吋Hybrid Clear Photo LCD液晶螢幕。
- 內附原廠保護套，加贈腳架。

售價：15.980
多謝卡回饋金:1.055
會員迴轉金:32

SONY 219095
Handycam DCR-DVD803數位攝影機
- 中文化操作顯示。
- 總畫素：331萬（動態205萬 / 靜態305萬）。
- 德國蔡司Carl Zeiss Vario-Sonnar T* 鏡頭。
- 1/3"(5.9mm) CCD，2.7吋12.3萬 16:9 LCD液晶螢幕。
- 數位相機功能，內建喇叭及麥克風。

推薦好康
- 直接支援5.1聲道環繞音效。
- 具備三百萬畫素的DVD803無需外接麥克風。
- 直接收錄5.1聲道音效，在家輕鬆享受自製影片。
- 贈送包包，腳架，拭淨布。
  再加送2片空白DVD光碟片(內附5片DVD光碟片)

售價:36.900
多謝卡回饋金:2.435
會員迴轉金:74



即省$2,509元



即省$2,033元

Optoma 378600
Ep738數位投影機
- 1800流明超高亮度。
- 先進DLP技術，2000:1超高對比。
- 3年完整保固。

推薦好康
- 年度銷售冠軍機種。
- 完整輸入介面，輕鬆連接所有機種。
- 保固期間到府收送，提供備用機服務。
- 贈送84吋布幕。

售價:29.900
多謝卡回饋金:1.973
會員迴轉金:60

新禾 NEOKA
42FP32 42吋PDP電漿顯示器
- 高亮度700cd/m2.3D數位梳形濾波器。
- 高對比:2000:1。
- 6種畫面模式，4段色溫調整。
- 相容數位電視信號(480i,480p,1080i,720p)。

推薦好康
- 送視訊盒
- 無風扇，靜音設計。
- 免費配送到府安裝服務。(壁掛安裝費用另計)

售價:64,900
多謝卡回饋金:4,283
會員迴轉金:130



即省$4,413元

・商品若有變動，以賣場實物及標價為主，恕不另行通知。
・多謝卡回饋金及會員迴轉金，額度以當時賣場售價按等比率換算之！

全省營業據點

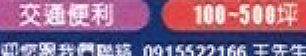
- 台北站前店 (02)2331-2121 台北市忠孝西路一段78號
- 忠孝數位館 (02)2321-2569 台北市忠孝東路二段85號1樓
- 台北光華店 (02)2321-8622 台北市八德路一段33號
- 景美店 (02)8663-6622 台北市文山區景興路191號B1
- 桃園店 (03)347-2116 桃園市東國街38號1F
- 中壢店 (03)427-1234 中壢市中正路304號
- 新竹店 (03)572-7119 新竹市金城一路7號
- 頭份店 (037)695-858 苗栗縣頭份鎮自強路79號
- 苗栗店 (037)376-998 苗栗市忠孝路22號
- 文心店 (04)2298-2828 台中市北區文心路四段212號
- 台中店 (04)2226-9696 台中市民族路8號2樓
- 大里店 (04)2496-9911 台中縣大里市中興路一段343號
- 豐原店 (04)2512-2966 台中縣豐原市中正路406號
- 彰化店 (04)726-6162 彰化市中正路二段117號
- 員林店 (04)837-6699 彰化縣員林鎮育英路32號
- 草屯店 (049)255-3668 南投縣草屯鎮中正路1002號
- 斗六店 (05)537-8998 雲林縣斗六市雲林路二段313號
- 虎尾店 (05)632-1122 雲林縣虎尾鎮林森路二段179號
- 斗南店 (05)597-2118 雲林縣斗南鎮延平路二段355號
- 嘉義店 (05)225-9252 嘉義市林森西路295號
- 朴子店 (05)366-1611 嘉義縣朴子市山通路1-83號
- 新營店 (06)632-9191 台南縣新營市中正路222號
- 佳里店 (06)723-2661 台南縣佳里鎮中山路112號
- 永康店 (06)303-8899 台南縣永康市中山南路162號
- 台南店 (06)222-1996 台南市青年路118號
- 歸仁店 (06)230-8811 台南縣歸仁鄉中山路三段192號
- 岡山店 (07)625-8988 高雄縣岡山鎮柳橋西路36號
- 楠梓店 (07)351-2699 高雄市楠梓新路242號
- 高雄店 (07)238-2211 高雄市建國二路2號
- 高雄數位館 (07)238-6211 高雄市建國二路16號
- 華榮店 New (07)552-1166 高雄市鼓山區華榮路456號2樓
- 鳳山店 (07)7429688 高雄縣鳳山市中山西路139號
- 五甲店 (07)768-2211 高雄縣鳳山市五甲三路166號
- 鳳林店 (07)782-1616 高雄縣大寮鄉鳳林四路292號
- 屏東店 (08)765-1221 屏東市中正路52號
- 潮州店 (08)780-9292 屏東縣潮州鎮延平路255號
- 宜蘭店 (03)935-6626 宜蘭市光復路56號
- 羅東店 (03)953-1166 宜蘭縣羅東鎮公正路132號
- 花蓮店 (03)833-3351 花蓮市中山路319號
- 台東店 (089)360-866 台東市開封街652號



為提供各地顧客最好的服務
如果您有符合
下列條件的店面出租







歡迎您跟我們聯絡 0915522166 王先生或 0936039871 吳先生





台北美極科技汐止中興店慶開幕

台北美極科技成立之宗旨致力於專業技術及服務的品質，目標祈許源於技術與產品完美結合，以收相輔相成之效。台北美極科技主要營業項目可區分為兩大事業群體：軟硬的建構維護及提供復合式的休憩環境，其中第一事業群體包括：為客戶量身訂作的"電腦組裝服務"，以期達個人使用上的專業及便利性"專業的電腦改裝"目標希望藉由高規格配備（水冷式的散熱系統與顯示卡）領先同業。

台北美極科技成立的精神再於"與人溝通，全人服務"不管是技術服務諮詢、正版軟體銷售、設計網頁、架設網站、中古(二手)電腦買賣等都是領導品質與創新的領導者。

第二事業群體融合專業服務與休閒咖啡的複合式環境，提供給台北人在都市叢林裡找到一絲的寧靜。我們試圖以最新之技術與最大之服務熱忱為大台北地區的民衆服務，現在我們在汐止成立了第一家門市，汐止地區的公家機關或是企業行號皆享受超值優惠外，當然還有我們的貼心好禮，"終身免費檢測"及硬體品質保固一年。"台北美極科技中興店" 歡迎您的光臨！

鴻蹟電腦美極科技關係企業
台北市松隆路8號1樓 02-66382220
汐止門市~台北縣汐止市中興路110-3號
02-26945105



PQI mini Intelligent Stick 一片小小迷你卡 取代您的Flash Card和讀卡機



2005年06月14日PQI擁有專利技術的產品- Intelligent-Stick（智慧棒）在產品發展上又有了新突破，推出更迷你的mini Intelligent Stick。它有多迷你呢？它的尺寸比手機的SIM卡還要小，同時在資料傳輸的介面設計上結合了USB和MMC的工作模式，使mini Intelligent Stick具備USB Drive的高速性及方便性又具有MMC的低耗電優點，是可攜式消費性產品的最佳移動儲存設計解決方案。

計將在八月上市，推出最高容量為256MB。Flash Card來儲存，再透過讀卡機或USB傳輸線把資料轉入至個人電腦裡，現在只要擁有一張可以跨平台使用的mini Intelligent Stick便可以省掉如此繁複的過程，未來搭配支援迷你智慧棒的可攜式產品，例如：數位相機、PDA、數位攝影機、手機...等

可說是「小小一片，大大方便」。

請參考網址www.pqi.com.tw 獲得更多的資訊。

體驗Dual Core威力與DTS頂級數位音質 唯有MSI 945P Platinum極致魅力

全新的945P Platinum主機板採用Intel專為主流市場推出的新款晶片組945P，並搭配頂級ICH7R南橋晶片。晶片組的主要特色是採用Intel平台最新的P4 LGA775處理器架構設計，能夠使用Intel推出的800MHz FSB以及頂級的1066MHz FSB規格處理器，包括Pentium D、P4EE and Pentium 4 8xx、 5xx、6xx以及低階的Celeron D等系列處理器，使用經濟的費用，即可享受到最頂級的動力。記憶體架構與955X系列晶片組同級，使用雙通道架構的DDR2 667高效能記憶體規格，其效能比以往的DDR400及DDR2 533等規格相比，有大幅度的提升，讓核心效能發揮到極致。945P Platinum主機板擁有完備的擴充能力，內建1組PCI Express 16x顯示卡介面，以及2組的PCI Express 1x介面，讓電腦有更佳的延展性。

嘻哈部落mini時尚配飾MP3風靡上市

嘻哈部落-成就自我風格,放縱生活熱情，不斷推陳出新，引進多款功能豐富，設計獨具的MP3播放器，為音樂隨身聽市場帶來科技上的無窮突破及樂趣，身為數位娛樂產品的先驅者--嘻哈部落早已意識到MP3播放器將走向個性化及時尚品味的趨勢，特意設計輕巧簡約能巧妙搭配服飾，展現其獨特科技時尚品味的MP3產品--MP510系列。設計輕巧簡約的嘻哈Cenix MP510主機重量只有30公克(含電池)，擁有黑色修長機身，按鈕設計集中在機身兩側，正面設有便捷十字方向鍵，閃耀如藍寶石般的光澤,雙色超高亮度OLED螢幕，能顯示四行文字，不使用時，還能呈現半透式鏡面效果，猶如一顆閃亮寶石，配以獨特黑色鋼琴烤漆，盡顯高貴氣質。寶石般閃耀的嘻哈Cenix MP510，與i牌的N系列有幾分神似，同是韓系精品的MP510，時尚優雅外型及獨具的功能內涵，卻是i牌難以企及，mini時尚配飾MP3--MP510將於7月中風靡上市，欲知產品相關訊息，請洽嘻哈部落網站 http://www.seehot.com.tw 。

GIGABYTE 3D AURORA 2005 Professional Edition 專業全鋁的機殼：高質感、全功能、穩固安全、散熱佳、安裝便利

高質感-採全鋁材質設計
技嘉科技"3D AURORA"採用全鋁材質設計，重量輕、拆卸便利。前置面板 2組USB ，1 組 IEEE1394 ， 及1 組 Audio 的插孔設計，使用上相當方便。"3D AURORA系列優質全鋁材質再搭配上藍光LED，更顯現出其外型美觀、品味出衆。前置面板下方, 可看到"3D AURORA" LOGO透過藍光反射映在桌面，使用者也可依自己喜好更改文字內容，增加技嘉產品的獨特，顯出選擇技嘉產品的尊榮及品味不凡。

華碩 EN7800GTX顯示卡讓玩家輕鬆享受視覺系奢華



高品質顯示卡的代名詞，同時也是多項世界紀錄保持者的華碩電腦，今日發表最新的顯示卡：EN7800GTX。這款最新的顯示卡包含了NVIDIA最新的圖形處理器（GPU）GeForce 7800 GTX配備256MB的DDR3高速圖形記憶體。藉由速度高達470MHz圖形處理器和1.2GHz DDR3圖形記憶體，搭配獨特設計的強效散熱機制，讓EN7800GTX展現絕佳的視覺處理效能。此外，不論是 Dual VGA、Dual DVI、S-video out、HDTV Video out、S-video in，或是其他多種video out 與video in介面，EN7800GTX都輕鬆相連，毫無障礙

代碼G70的GeForce 7800 GTX是NVIDIATM新一代的圖形晶片系列。此新一代的圖形處理器架構能夠提升高達兩倍的畫面細緻度，將遊戲的影像效果發揮得淋漓盡致。在相容性方面，GeForce 7800 GTX支援微軟DirectX 9.0、Shader Model 3.0與OpenGL 2.0等最新規格。此外，GeForce 7800 GTX有內建影像處理器，能夠將多種不同的影像展現空前的清晰效果、流暢的影像與精準的畫面尺寸，輕鬆地讓個人電腦晉升為高級家庭劇院。



◎撰稿作家：Bishop	◎製作公司：Digital Illusions	◎代理公司：EA Games	◎遊戲類型：動作 (ACT)
◎建議售價：NT$ 1290	◎基本配備：P-4 1.7GHz 或AMD Athlon同等級的CPU、512MB RAM、2.03GB以上未壓縮硬碟空間、8 倍速以上CD-ROM或DVD-ROM光碟機、支援DirectX 9.0c的 128MB AGP顯示卡、DirectX 9.0c以上、DirectX 9.0c相容音效卡		

戰地風雲2



繼三年前的《戰地風雲1942》之後，這回《戰地風雲2》的背景舞台以現代為主，並且加入了許多新功能，為遊戲增加了許多樂趣。這些改變固然都嘗試著對遊戲帶來更多的樂趣，但是遊戲裡的Bug卻出乎意料的多，以致於讓人興致大減(撿取敵方的槍枝還會讓玩家變成敵人)；此外遊戲裡面對於硬體配備要求也是異常的高，在記憶體沒有1G，顯示卡沒有GeForce 6系列或是ATI8500的以上的情況下，是沒有辦法讓遊戲順利進行的，要享受這個遊戲，首先得要用錢堆起昂貴的硬體配備，再者如果只有好的硬體配備沒有足夠的網路頻寬也無法痛快的進行遊戲，這個遊戲要求的硬體限制條件可以說是相當的多，如果不想升級硬體又想玩這款遊戲可能要到網咖去看看了…。

官方網址：http://bf2.ea.com.tw/

合作才是造就成功的關鍵

整個遊戲玩起來的感覺像是《重返德軍總部》再加上《最後一戰》的結合，在大多數第一人稱射擊遊戲裡，遊戲目的都會希望玩家們能夠互相合作來打倒對手，或是活用遊戲中所設計的各種道具，載具等等，在《戰地風雲二》這樣的感覺則是更加的強烈，由於地圖過於龐大因此走路成為一件很不具效率的方式，如果想要快速移動，則需要仰賴載具；由於單兵可以使用的武器功能有限，也有彈藥限制，因此想要火力也要倚賴載具或是隊友合作，在這裡載具通常都需要一位駕駛以及射手數位，因此只有一個駕駛是沒有辦法衝鋒陷陣的；想要呼叫空援、砲援需要靠指揮官與小隊長，藉由靈活運用這些能力才能夠打下陣地或是擊退敵人，而一旦打下陣地換上自己國家個國旗後，除了可以讓隊友在新的陣地重生之外，也能夠減弱敵軍的前線勢力，因此如何成功的讓部隊向前推進，攻下陣地就要看隊友之間的配合度與默契了。



玩家可以由七種職業中選擇自己欲扮演的角色，以及重生點。



打下據點之後不要急著前進，要花點時間先讓人員集結在進攻。

在《戰地風雲二》裡頭，對於各種職業分工有著更進一步的區分，除了原先《1942》裡面五種職業外，新加入指揮官與小隊的功能，而醫務兵與彈藥兵則是取代了之前的定點補給。讓玩家在戰術運用上能夠更加自由，這個設計跟《重返德軍總部》一樣，只不過這裡把排長呼叫空援的能力給了指揮官，讓遊戲裡頭新增加的職業指揮官可以開啓特殊的介面，直接對點選小地圖來下達指令，針對地圖上的特定地點進行補給、掃瞄、砲擊等指令，或是對各個小隊長下達戰略指令。在單兵的基礎能力上，遊戲裡頭加入了體力以及奔跑這兩項要素，奔跑是一項相當好用的功能，能夠在短時間內，提升移動速度，這個設計在通過空曠地點或是敵火交戰地時相當有用，能夠減低暴露在敵火下的時間，這個動作也可以配合臥倒一起使用，讓被彈率大大降低，可惜的是無法在跑步時進行攻擊，以及跑步時會有體力限制，不能亂衝。此外比較值得一提的階級與職等的設計，玩家只要上到EA官方開設的遊戲Server進行遊戲，就可以累積經驗值提升軍階，隨著軍階的不同還有各種不同的武器可以進行使用，以及申請擔任指揮官時的優先順序。而這個軍階與職等的設計也是可以查詢的，EA特別為《戰地風雲二》開設 Ranking Server記錄玩家軍階與狀態，不過很可惜的之前官方Ranking Server似乎有點問題，資料在存取上並不是很順利，常有人反反覆覆的升上同一個等級。




二代使用了許多華麗的特效以及各種新技術讓畫面看起來更加炫麗，但是華面畫面的相對的代價就是玩家的硬體資源要夠。

畫面指數 9



很容易上手，除了特殊的職業以及特殊載具需要多花點時間來熟悉其操作方式外，新增的命令介面使用起來也相當的便捷。

操控指數 9



支援EAX效果的音效，讓因對於音效講究的玩家能夠有更好的選擇，而這個選項也會吃掉不少資源。

音效指數 8

這次除了增加許多新職業外，也提升了戰略與戰術兩個層面的深度，讓玩家可以體驗更豐富的內容。

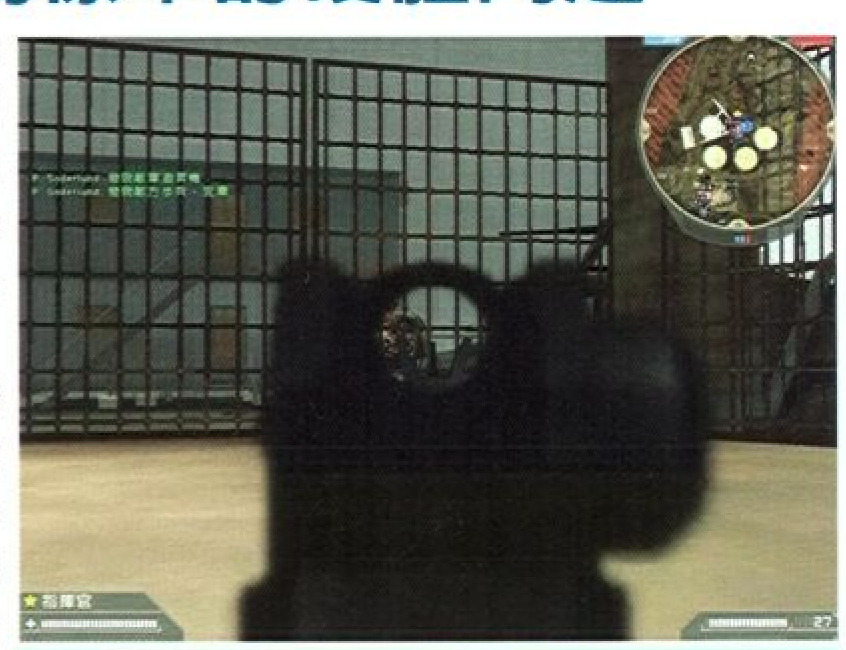
內容指數 8

平均指數 8.5

在不論bug產生的負面效果下，戰地風雲二的確是一款好遊戲，不過要玩這款遊戲需要克服的問題很多。

成堆的Bug與高標準的硬體問題

《戰地風雲二》就遊戲主體來講的確是一款相當棒的遊戲，如果不去討論那些令人詬病的bug問題與硬體需求，那的確是一款完美的遊戲，不過很可惜的這些bug都大大降低玩家遊玩時的樂趣，甚至讓玩家感到困惑：由於遊戲要求的硬體資源相當高，因此當筆者拿到這個遊戲灌進電腦，並用遊戲光碟裡附贈驅動程式進行更新時還很期待，不過點選了兩下後就自動跳出遊戲，一開始還以為是程式出了問題，後來查了一下原因後發覺是顯示卡與驅動程式的問題，將顯示卡換成9800 Pro之後，雖然可以進行遊戲了，不過由於筆者的記憶體只有512MB所以只要特效開的『稍微』高一點就會讀很久，久到會讓人以為是不是當機了。讓筆者幾度對自己的電腦產生信心動搖，好在低解析度時還蠻順的，所以還不至於一定要換硬體，不過一旦上了網那又是另外一回事了，光是等個更新伺服器就可以等到睡著，《戰地風雲二》在硬體的需求上已經不是一般玩家能夠負荷的了。 除了硬體的問題外，遊戲裡的bug也不少，遊戲裡面分成紅藍兩方進行對抗戰，我方的顏色一律為藍色，當玩家撿取敵方的武器後名字會變成紅色，並且有可能成為自己人的目標，以及當玩家駕駛載具帶著隊友死亡時在判定上會顯示為害死隊友的狀況，而被踢出遊戲，以及先前提過的Ranking Server的問題等等。



每個武器都有兩種功能，善用瞄準功能可以解省彈藥。

結論

截至筆者撰稿時，還是有許多問題尚未解決，不可否認遊戲的確有其吸引人之處，而這些特點也讓人相當喜愛，但是前提是這些玩家首先要能夠解決硬體配備上的問題以及克服這些惱人Bug。《戰地風雲二》的遊戲規模與目前的遊戲比起來並非是最大的，但是其內容的豐富度卻可以說是最好的也不為過。不過缺點是地圖過大，如果人數不多很難玩得起來，而講到人數要多才能玩得起來，大多數擁有這些硬體配備的玩家只佔所有玩家的少數。而既要擁有這些配備又要聚集一定數量的玩家，相對上的並不是件容易的事，這樣的設計只讓其遊戲的族群被侷限住。也限制了遊戲本身的發展性。

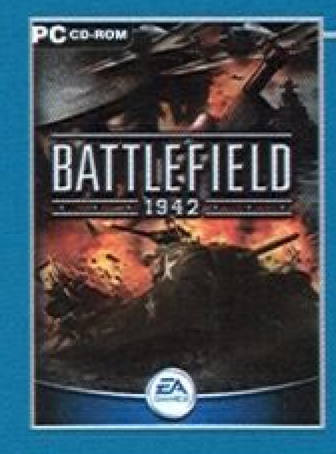


按下Q鈕可以快速下達簡易指令，或者是送出目前需求。

上手指南

1. 多活用跑步以及臥倒的動作，可以減低傷亡率。
2. 盡量加入小隊，跟著小隊一起行動。如果有餘力可以擔當小隊長帶領小隊，盡量不要單打獨鬥。
3. 搭乘坦克時按下Ctrl可以躲進砲台裡，必要時探個頭出來看看就好。
4. 搭乘載具時要常常注意載具本身的狀況，一有危險可以立刻按下E進行逃跑，搭乘飛機時要按Q選擇跳傘。
5. 單兵狀態時，如果身旁有載具盡量不要太過於靠近免得被撞到或是載具被破壞時被爆炸波及到。

相似遊戲推薦



戰地風雲1942

以第二次世界大戰為背景來製作的第一人稱射擊遊戲，雖然在遊戲的內容豐富度上比起二代要略遜一籌，但是在遊戲性上面依然相當優秀，也是一款相當耐玩的大規模第一人稱射擊遊戲。



最後一戰

具有多種遊戲模式，以及功能特殊的武器，雖然沒有職業的區別，但是遊戲中一樣有多種載具可以使用，在遊戲性上也相當豐富，即使已經發售了一段時間依然受到許多玩家歡迎的好遊戲。



◎撰稿作家：小小隻絨毛狗　◎製作公司：Groove Games　◎代理公司：英寶格◎遊戲類型：第一人稱射擊(FPS)
◎建議售價：NT$ 990　◎基本配備：P-IV-1.4GHz以上、256MB、2GB以上的硬碟空間、32MB nVidia GeForce3 or ATI Radeon 8500 支援 DirectX8/OpenGL/Direct3D之相容顯示卡(顯示卡需支援 Pixel Shading 1.1)、相容於DirectX之音效卡



狠將奇兵
PARIAH

近日在單機版遊戲界中最熱門的話題不外乎是《世紀爭霸2》的推出，畢竟距離上次《世紀爭霸》的推出大約也過了快兩年的時光了；那種多年前大家瘋狂沉迷在AOE世界的時代；甚至一度還發揚國粹到海外奪得世界冠軍的場景已不復見。近日隨著《世紀爭霸2》以及《世紀帝國3》的推出，大概又會炒熱現在只有FPS單機版一枝獨秀、獨撐大局的場面吧(已經生活在水深火熱FPS遊戲毛狗的心聲：給我個即時策略遊戲吧！)。

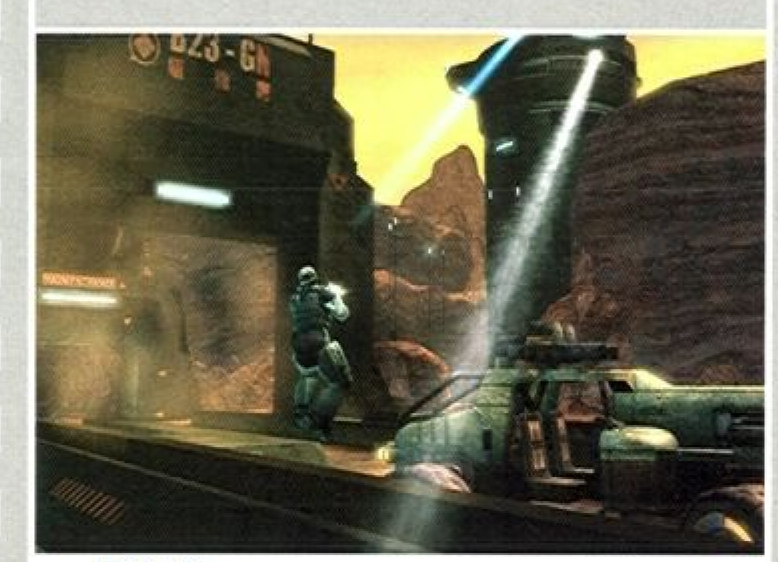
▲官方網址：http://www.tw.atari.com/

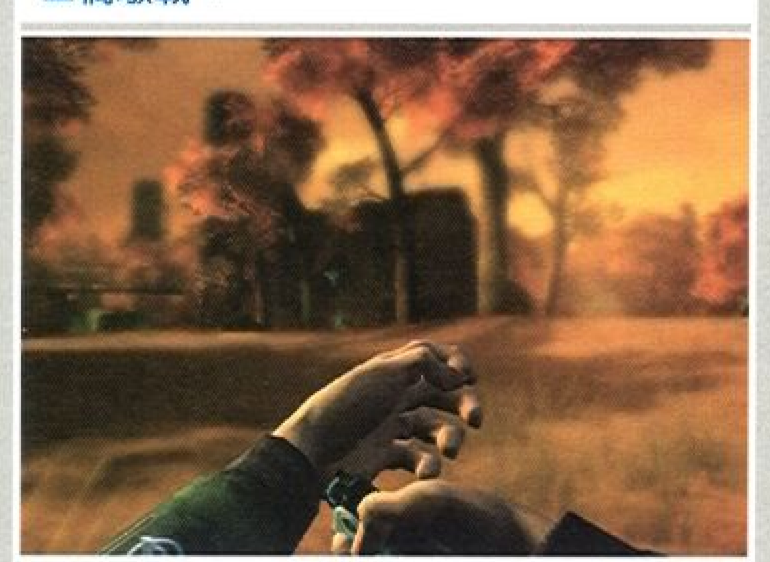
奇兵再現騁沙場

公元2520年，地球已經不再是人類所居住的和平地區，而是變成銀河間最大的監獄，主角Jack Mason是一名醫生，奉命押送一名受神秘病毒感染的囚犯前往地球，但在押送過程中，飛艇意外的墜毀在囚犯星球上，軍方得知消息後馬上要使用核彈摧毀星球，主角Jack必須在16小時內通過18個關卡逃離星球。《狠將奇兵》雖然是一款FPS類型遊戲，但遊戲當中玩家所在的地區都是在未來相當科幻的場景當中，雖說是未來，因為是在「囚犯」的行星當中，到處可見毀壞的地球建築物，穿梭在這些破壞的大樓間，是許多飛艇和凶暴的囚犯，玩家們必須想辦法在這個囚犯星球生存並且逃離此地！

繪風弦樂滿天下

遊戲當中使用了新的名為Unreal的3D引擎，當然除了繪圖引擎要好之外，能夠充分運用且表現出其引擎的特殊效能也是一份不簡單的事情，畢竟能不能把畫面發揮到淋漓盡致的效果讓玩家們達到滿足充實感，是對於整個遊戲來說最為關鍵的一個環節。以《狠將奇兵》來看，畫面場景當然有Unreal的水準，但是在車輛或是建築物等物件，可以說是有《毀滅戰士3》的等級，而且是真材實料的貼圖，不像《毀滅戰士3》一樣用平面貼圖來模擬成3D喔！其中最細緻的應該是車輛以及手中精緻武器的貼圖了，玩家們可以很仔細的看到車輛上的儀表板甚至是腳踏板的紋路等等，也可以看到人物身上的盔甲紋路，就畫面來看，除了以上小紋路都能清楚顯示之外，最主要的在聲光爆破效果以及武器射出的效能光影上(雷電、光速等等的呈現上)；表現的十分真實，《狠將奇兵》就可以算是一款具有相當高畫面呈現水準的FPS遊戲！當然；玩家們的顯示卡也是遊戲畫面呈現效果的一大環節喔。而玩家們除了在遊戲當中可以很清楚明顯的看到周遭的狀況外，遊戲中的聲音效果也搭配的很好，最主要在玩家們進行某些特定的闖入闖出戰役的時候(這種時候還挺多的，大多是為了找人或是拿特殊道具以及武器等等)都會搭配上有如日劇水男孩那首以拍手為背景音樂般那種令人精神振奮的旋律，並且配合著武器爆破的特效、敵人的嘶吼聲、哀號聲，大大提升了玩家們慘無人道的殺人魔性(毛狗的友人就這樣邊玩邊在電腦前面狂笑...)。


▲橋墩戰。


▲有如名畫般的戰場風景。


▲成功的擊落敵方空中武力。



遊戲畫面精緻度超高，每個場景連細微的小地方都有注意到與玩家們的互動性，再者遊戲畫風趨近毀滅戰士3的效果喔。

畫面指數 9





操作方式還算簡單，唯獨操作載具時需兩人以上互相合作，一人駕駛其餘人操作武器開殺；通力合作才能達到最大殺傷效果。

操控指數 7



背景弦樂配合的絲絲入扣，不管玩家們身在何處皆有種草木皆兵的身歷其境感，更別提當敵我雙方廝戰時所帶來的震撼感。

音效指數 8

內容以未來世界為舞台，進行遊戲的時候無明顯大BUG存在，遊戲流暢感也不亞於CSCZ所帶來的娛樂效果喔。

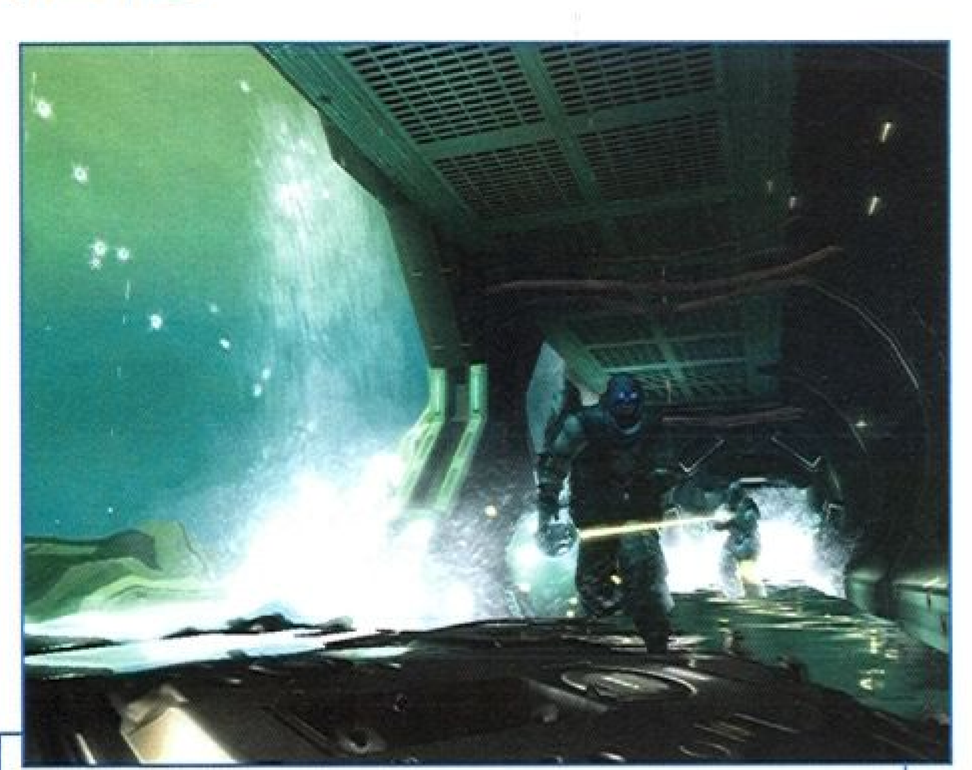
內容指數 8

平均指數 8

適合喜愛FPS遊戲類型的標準屠夫或是喜愛運用策略的高級隱匿殺手們。

八通軍種戰全局

一般在FPS類型的遊戲當中，第一重要的不外乎武器的選擇了，同樣的在本作連線遊戲當中，玩家們除了可以選擇將近八種的不同特殊軍種之外，也會因為不同職業的選擇的使用互相種類不同的武器，並且與其他FPS遊戲不同的是除了原始武器之外還會另外搭配另一種互相彌補強弱的武器；玩家可以選擇一種兵種來進行遊戲，每一個兵種的武器配合都有其優點和缺點，玩家們可以多多練習不同的兵種，熟練某一個兵種讓玩家的武器使用更加上手！而FPS遊戲當中次重要的就是所謂的多種車輛載具了，不過玩家們要注意的是，這些載具通常會在連線模式當中更受重視，因為大部分的載具都需要兩個或以上的玩家一起使用，每一個載具上面都會有駕駛座和武器座兩大類，有時甚至要更多玩家來同時使用載具上的多種武器，才能發揮載具的最大殺傷力！而載具的使用十分簡單，只要玩家們接近載具之後搭乘，就會從第一人稱模式轉換成第三人稱載具模式(類似賽車常見的車輛上方俯瞰模式）了。



▲精緻的戰場景色，一旁的玻璃上還留著清楚可見的彈孔，還有湧入的水氣波紋令人感動。

結語

而本作也是一款相當強調多人連線的FPS遊戲，在多人連線當中也下了不少苦心，遊戲當中還附設了地圖編輯器系統，讓玩家可以利用遊戲裡的「M.A.P Editor」製作各種自己想玩的地圖。並且再搭配遊戲中四種不同的遊戲模式搶旗模式、生存者模式、團隊模式、任務模式等等，讓玩家們連在多人連線模式下都能夠有著每次都不同的驚奇體驗喔。整體來說，遊戲的風格接近《毀滅戰士3》，但是遊戲畫面較光鮮且明亮，畫風精緻；光影效果處理優秀，遊戲內容關卡緊湊令人遊玩之後還會一再回味，且多人模式也能讓玩家們一再重返遊戲競賽，值得推薦玩家們體驗這款FPS強作！

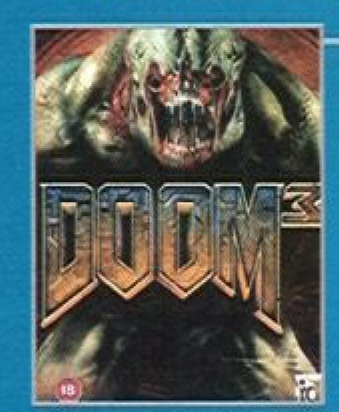


▲我方夥伴遭到敵方狙擊！

上手指南

1. 遊戲內容屬於簡單上手型，當玩家們於群戰遊戲中無法分辨敵我的時候可以觀看小圖示，遊戲貼心的提供友軍的藏匿點位置；可以節省玩家們不必要彈藥的浪費。
2. 當玩家們身處於陰暗戰火中的時候，千萬記得，要打開夜視鏡功能喔，保證敵軍都被你看光光。
3. 遊戲中善用炸藥或是容易引爆的裝置，可以節省彈藥來殺傷最大敵人數，這招保證好用，甚至連一些還沒見到面的敵人也會這樣掛點喔！

相似遊戲推薦



毀滅戰士3

《毀滅戰士3》有著極佳的光影效果與材質貼圖處理，其細緻的表現是FPS遊戲中數一數二的經典遊戲。



康斯坦汀：驅魔神探

電影同名遊戲，玩家將親自操作驅魔神探「約翰．康斯坦丁」，遊走於人間與地獄，與各種恐怖惡魔戰鬥，阻止惡魔入侵人間的陰謀並拯救世界。

◎撰稿作家：Jabaco ◎製作公司：NovaLogic ◎代理公司：英特衛
◎遊戲類型：第一人稱射擊(FPS) ◎建議售價：NT$ 600 ◎基本配備： P-III 1.2G以上、128MB RAM(建議512MB)、4倍速以上光碟機、與DirectX 9.0相容之3D加速卡(建議需有128MB以上記憶體)、與DirectX 9.0相容之音效卡



究極三角洲部隊

經過近10年的發展，第一人稱視角的射擊遊戲已經成為了PC遊戲中的一個非常成熟且出色的類型，一些經典之作即使在許多年之後的今天，仍為廣大玩家們所津津樂道。而這款《究極三角洲部隊》就是以NovaLogic於 1998 年的軍事第一人稱射擊遊戲經典：《三角洲部隊(Delta Force)》為基礎的新一代重製版遊戲，在《究極三角洲部隊》中將會有著初代《三角洲部隊》遊戲中跨三個戰役的二十個單人任務，以及超過二十五個經典和全新製作的多人合作模式任務

豐富多變的關卡


▼只要一不小心 下一個躺下就是你。

「三角洲部隊」原名美國陸軍第一特種作戰分遣隊，但被世人慣稱為三角洲部隊，這支傳說中的部隊是存在的，他們可以針對單一或整群的目標進行捕、俘或殲滅，無論在體能或戰技上，他們都是千中選一的士兵，也是世界上規模最大、裝備最齊全、最雄厚的特戰部隊。而本作就是標榜讓玩家深入恐怖份子的基地，進行衆多由真正的三角洲部隊訓練軍官所規劃的各種任務，玩起來當然是擬真感十足囉。遊戲中包含數量衆多的單人與多人FPS任務、包括非洲查德、北俄羅斯、南美洲秘魯等風景、氣候各異的國家執行一系列的反恐任務戰役！任務場景從冰天雪地的俄羅斯到非洲空曠草原；南美洲熱帶叢林到高原碉堡、玩家可感受如同真實世界的日夜光影變化、豔陽高照到大雪紛飛的不同景致，讓玩家大呼過癮，隨著任務的進展，從可以使用安靜殺死敵人的小刀、到MK23手槍、M4突擊步槍、M82狙擊槍到AT4火箭發射器、各式手榴彈、遙控炸藥到越野摩托車、越野武裝吉普車到小鳥、黑鷹直升機等諸多現代化的軍事武器和載具的真實面貌都將一一呈現。在多人聯線遊戲中，有死鬥、團對死鬥、搶旗、合作、King of the Hill跟團隊King of the Hill六種遊戲模式，而任何對團隊有貢獻的事情，都能為您贏取積分，譬如：殺敵、搶旗等(殺敵時爆頭、一槍兩命等得分還有加成喔！)可以說是FPS遊戲的精髓，相信一定會讓玩家廢寢忘食的奮戰。

華麗的畫面和特效

《究極三角洲部隊》採用Havok 2物理引擎， rag-doll的特效使武器的物理破壞更顯逼真，譬如：劇烈爆破時，敵人的屍體飛向高空，當碰到附近的牆壁後還會重新反彈跌落到玩家面前。而敵人會根據中彈部位的不同呈現不同的死法，在場景設置上十分的真實，不論是酷寒的雪山、荒蕪的大沙漠、或是茂密的叢林、深峻的湖泊，都忠實的呈現出來。玩家甚至可以看到耀眼的旭日光芒、聽到蟲鳴，見識鳥群在空中聚散，魚兒在溪中悠遊！筆者特別推薦本作的雪景特效，真的是究極逼真！玩家如仔細看暴風雪會因為風的吹動而忽強忽弱甚至改變方向。這次的《究極三角洲部隊》地形環境互動性也隨著提高，不但對著水面開槍會激起陣陣漣漪，身旁的椰子樹若中槍會應聲而倒、斷成兩截，遊戲中除了某些木桶能夠被打碎之外，背景上的爆炸性物品(如：油桶)如果收到攻擊的話會爆炸，爆炸產生的碎片四處飛濺，還能引發一些連鎖反應，如：波及旁邊的汽車引發第二波爆炸。可以造成敵方嚴重死傷！只能用爽快來形容。遊戲中所出現的各種建築物、樹木都能讓玩家隨意利用，例如：玩家可以利用樹木的掩護，躲過敵人流動哨的偵查。而為了確保各項人物動作的真實性，NovaLogic也請到前任的三角洲部隊隊員做實際指導，藉由動作捕捉技術，讓遊戲中所有軍事動作更加正確。同時也可以感覺出製作的用心。


▼狙擊槍的介面不太方便。



官方網址：http://www.interwise.com.tw/Web/Main/

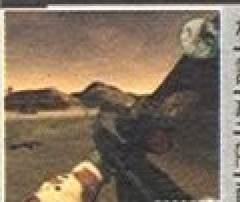


使用全新的3D圖形引擎來重新詮釋初代三角洲部隊的關卡任務，帶來全新繪製的圖形以及粒子特效和氣候特效。

畫面指數 9

操作如同一般市面上的FPS十分親切容易上手，唯獨狙擊槍的使用介面反而變得不方便是小缺憾。

操控指數 8



相當用心的音樂和音效設計，音效方面完整支援2聲道至7.1聲道Dolby Pro-Logic，十分恰當的配合了遊戲的氣氛。

音效指數 9

雖然是舊作的復刻版，但還是加入了大量的新地圖和任務，讓玩家耳目一新。

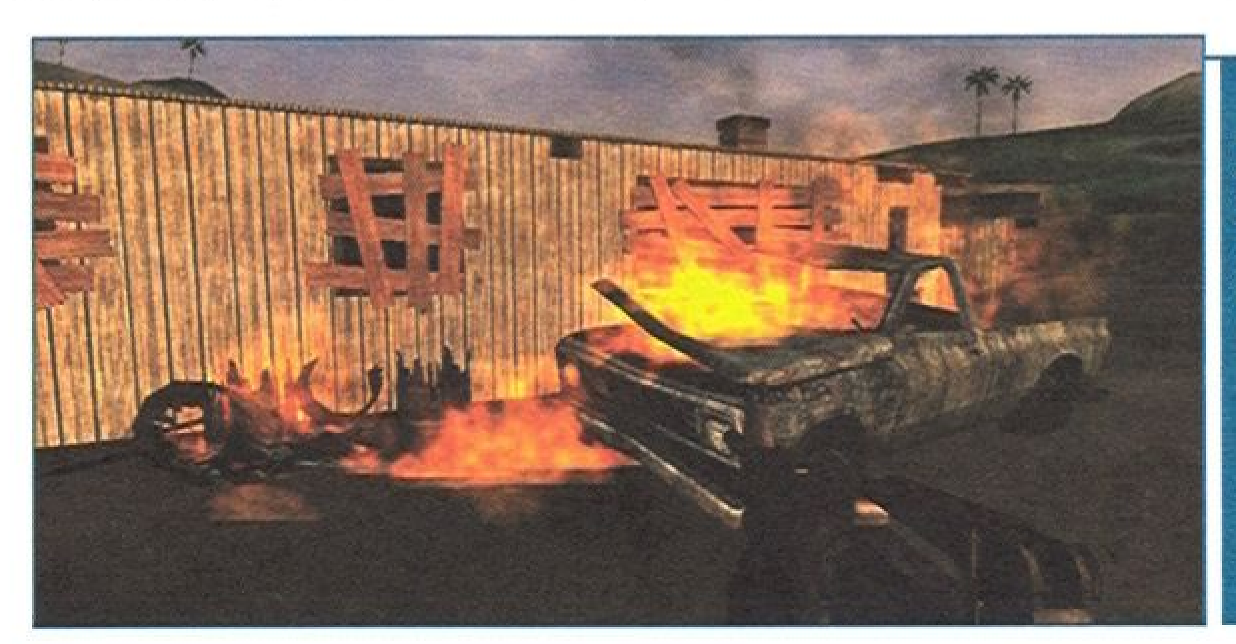
內容指數 8

平均指數 8.5

經典FPS重新復活，不論是畫面、音效、內容上面都有一定的水準，軍武系FPS的愛好者必玩的作品。

出色的音效

《究極三角洲部隊》音效方面完整支援2聲道到7.1聲道Dolby Pro-Logic，也支援44.1KHz的高品質音效輸出，因此只要玩家有多聲道喇叭輸出，聽聲辨位殺敵絕非難事，此外遊戲中一些音效也顯得非常用心，恰當的突顯出戰場的氣氛。如：士兵們踏過泥濘的腳步聲，以及武器發出的摩擦聲音都非常寫實；甚至還可以由聲音感覺發射子彈的時候的那種晃動感；同時爆炸聲和各式各樣不同的載具所發出的聲音都十分的寫實，可以說把音效卡和喇叭的性能發揮到最高點(如果各位有買高檔音效卡和喇吧的話)。



▼看見可以爆破的物品就讓他爆吧！

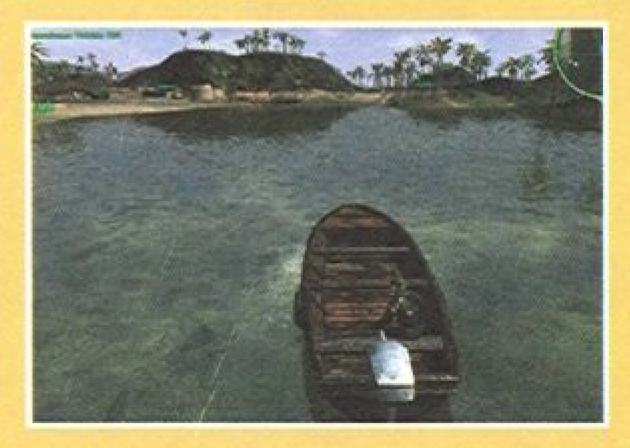


▼連直昇機都可以操作。

結語

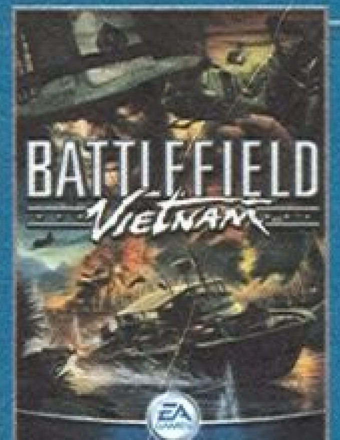
作為一款復刻板的遊戲，筆者本來對這種新瓶裝舊酒的遊戲是不會有太大的期望，不過超高品質的《究極三角洲部隊》顯然讓所有玩家包括筆者對復刻版的遊戲印象大大改觀。不但多出許多原本沒有的特點，連原有的優點也被發揚光大，發售後更是被一些評論家認為是「堪稱經典的FPS遊戲之一」，可惜本系列在台灣知名度不算太高，讓不少玩家無緣嘗試。本作是一款非常容易上手的FPS，但是它將許多非常好的FPS因素完美的結合在一起，使得該遊戲看起來更加吸引人。遊戲的畫面非常漂亮，聲音效果也很出色，出色遊戲的畫面中充斥著戰場上面特有的緊張和壓迫感，同時也很完美的表現出各式各樣現代化武器的操縱質感，不愧”究極”之名阿！

上手指南



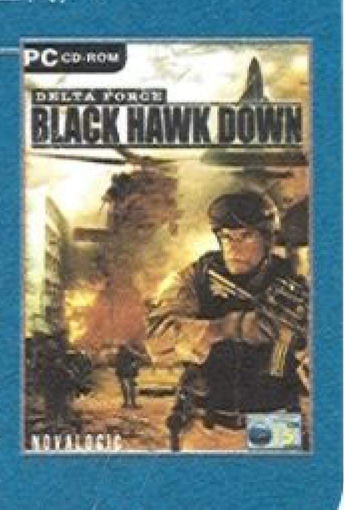
1. 槍械瞄準模式分為兩種：一種是準心瞄準模式(不具狙擊鏡)，另一種就是視窗瞄準模式(具備狙擊鏡) 其中準心瞄準模式可在移動時瞄準 ，但會減緩移動速度，而視窗瞄準模式則只能固定瞄準，但射程較遠。
2. 善用各種地形和背景上面的優勢，不要衝太快，不然大概都是先衝先死。
3. 單人模式之前一定要先把任務簡報弄清楚，任務的目的非常多變，千萬不要只是殺敵而已，這樣是過不了關的。

相似遊戲推薦



戰地風雲系列

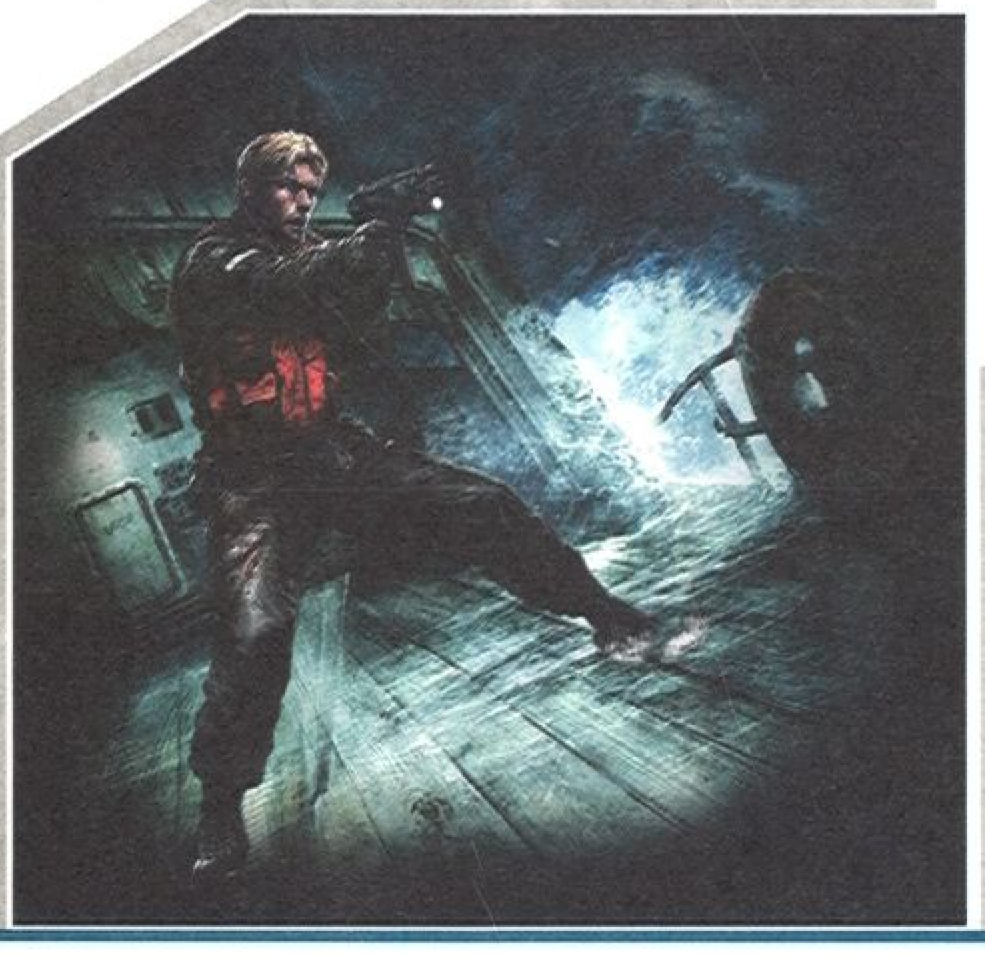
同樣為軍事類的FPS，連場景和氣氛都頗為類似，充分表現出現代戰場上的緊張和刺激，但以硬體上的需求來說，戰地風雲比本作要高的多(尤其是二代)。



三角洲部隊：黑鷹計劃

同一系列的姐妹作品，當然是十分相似的，如果是此系列作品的愛好者當然不容錯過了。

◎撰稿作家：莫凡 ◎製作公司：Darkworks ◎代理公司：利迪娜
◎遊戲類型：第一人稱冒險(FPS) ◎建議售價：NT$ 1080 ◎基本配備： P-4 2.0GHz以上、512MB 記憶體 、2.2GB以上硬碟空間、8倍速或以上光碟機、具128 MB以上記憶體並支援 DirectX 9 以上版本之顯示卡、DirectX 9 或更新版本





《零度恐懼》是由素有恐怖遊戲始祖之稱，以《鬼屋魔影》系列稱霸恐怖遊戲界的製作小組Darkworks，繼四年前推出《鬼屋魔影》後的最新力作，遊戲中的情境宛如恐怖電影中的場景，《零度恐懼》把時空設定在一艘飄浮在海上的廢棄俄羅斯補鯨船，遊戲的主角是一個美國海岸防衛隊的隊員，因為執行任務意外發現了這艘廢棄的鐵船，圍繞著主角的是極度詭譎的氣氛，主角Tom Hansen彷彿一步步走向危險的一端。遊戲代理商利迪娜也呼籲，心臟不好及膽子太小的玩家們，進行遊戲時可要做好迎接恐懼的心理準備，或是協同友人進行遊戲避免驚嚇過度！

海岸隊員也得心臟夠強

玩家在遊戲中扮演一位名叫「Tom Hansen(韓森)」的美國海岸防衛隊成員，被派遣到一艘廢棄、漂浮在海上的俄羅斯捕鯨船，船員都不知道跑哪去了，在大風大浪中漂流的捕鯨船，背後究竟有什麼秘密呢？《零度恐懼》是由早期相當熱門的Alone in the dark《鬼屋魔影》系列小組製作，原本的《鬼屋魔影》是在一棟大房子裡面探險，這次把整個場景拉到海上來展現，玩家待在一艘捕鯨船上，面對著深藏在印滿血跡的甲板背後種種恐懼，製作小組充分的利用音效與畫面來構築一個「海上幽靈船」的氣氛，而你也別以為就跟一般的FPS遊戲一樣，開個幾槍就可以順利過關，因為在《零度恐懼》中，子彈武器可是彌足珍貴的！


究竟這艘船發生的什麼事情？


甲板上下都有活死屍，躺在地上的不一定算死喔！


究竟這艘船發生的什麼事情？



天啊，晃到連抓圖的畫面都有鬼影！

官方網址：http://www.leadinia.com/games/coldfear



畫面表現相當真實，尤其是各式各樣的水花濺起，讓人很容易感受到置身於海上的驚險場面裡。

畫面指數 8





操控相當簡單，常玩FPS遊戲的一分鐘即可上手。

操控指數 8



對於恐怖驚悚的營造來說，音效表現稍稍不足，可以再多一些聲響。

音效指數 7



劇情大綱不錯，不過關卡數量稍嫌少了些，場景也可以再搞大一點。

內容指數 7

平均指數 8

創新的遊戲故事與場景，加上搖頭晃腦般的畫面設計，只要能夠克服暈船的感覺，相信恐怖迷會很喜歡它。

暈！暈！暈！

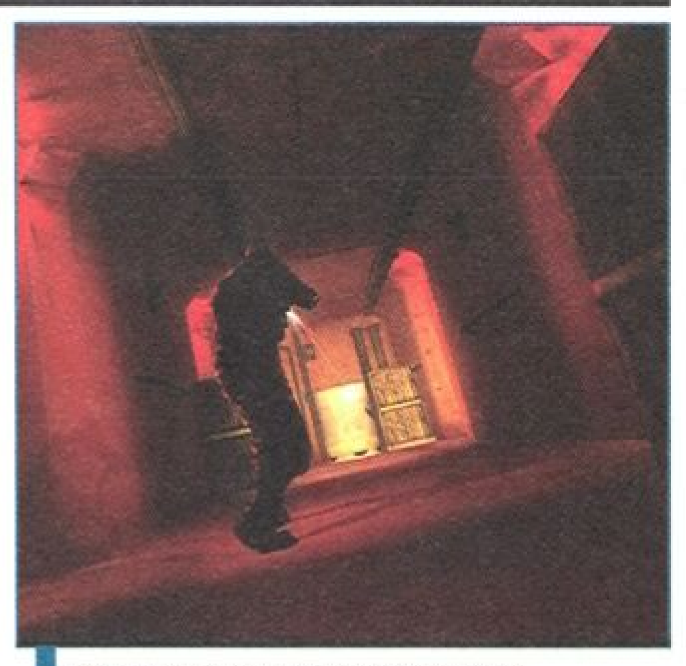
為了營造在暴風雨下的鬼船，《零度恐懼》把整個遊戲呈現方式做了大幅度的變更，畫面除了會有雨水效果之外，還會不停的左右上下搖晃，配合著船身被海浪推擠，不但人物角色會一直搖來晃去之外，像是船上的物品、吊索、甚至是救生艇都會晃來晃去，所以一開始接觸這個遊戲的玩家，如果你可以玩上個10分鐘不頭暈，那你八成很適合去海上捕魚！以畫面的表現來說，《零度恐懼》算是相當的美觀，不管原本在PS2或者Xbox平台上的畫面如何，不過在PC版上可以說細膩度十足，尤其當海浪打上甲板的時候，濺起的水花相當擬真，但你可別只顧著看，被海浪打到可是會暈眩失血的喔！

怪物種類不少，寄生成主角

在《零度恐懼》裡面，要看到活人的機率很少，所以基本上你看到任何會動的「東西」都得要注意，但別看到黑影就開槍，因為武器跟子彈很少，除了在一些場景可以拿到之外，其他都得對地上的屍體「搜身」才可以拿到！遊戲剛開始最常見的就是長得像人的士兵，這算是遊戲中最弱的敵人，當他發現你後就會找個位置向你射擊，但是不會移動基本，所以輕鬆解決一下就可以。另外，遊戲裡面的怪物一定得「爆頭」才能徹底的解決他們，為了節省武器耗損，其實可以利用地形地物讓怪物摔倒，然後用腳大力的爆頭！另外一種常見的就是活死屍啦！這個像極了《惡靈古堡》的怪物，移動速度跟殺傷力都十分強，而且只有爆頭或焚屍才能真正幹掉它們，某些喪屍被幹掉後體內會有寄生體爬出來向你攻擊，這點得特別小心才是。除了上述的兩種之外，其他幾乎都是寄生體啦！有的寄生體只會依附在牆壁上，並不會移動，所以遠距離用子彈斃命是最簡單的方式，但是附近有油桶的話，只要射爆油桶就能對其一擊必殺，使用火焰槍也是不錯的選擇。如果你走一走發現場景中的電力突然出現問題，那就小心大型的寄生獸要出現嚕！速度跟攻擊力比活死屍強很多，建議一碰上就馬上逃跑，待電力供應正常後馬上換上Shotgu一槍轟飛即可。還有一種很好玩的隱形怪物，你唯一辨認出他位置的方式，就是看地板上的灰塵，碰上這種怪就小心你被它突然攻擊時，所造成的瞬間驚嚇吧！

武器種類並不多，用腳才是王道

《零度恐懼》跟FPS遊戲比起來，武器的種類並不算多，除了一開始配備、具備手電筒與紅外線瞄準器的手槍(填裝7發、共42發)之外，還有常見的AK-47(填裝30發、共150發、具備紅外線瞄準器)、殺傷力超強的Shotgun(填裝7發、共21發)、遠距離射擊的MP5(填裝25發、共125發、具備手電筒與紅外線瞄準器)、幾乎沒用的Speargun(填裝1發、共3發)、最強的M39(填裝5發、共5發)以及火焰槍等武器。剛開始的遊戲中，手槍其實還不錯用，但是，如果拿到MP5之後，就別客氣換成MP5來殺怪吧！具備遠距離跟連續射擊的優點，對於大部分的怪物還算能輕鬆應對，而如果你拿到最強的M39，記住盡量跟Speargun交換使用，Speargun可以將怪物引開，然後馬上換成M39來個大爆炸，這樣比較容易一舉殲滅怪物！不過不管怎樣，還是重申一次，打完怪順便用腳爆一下頭吧，誰知道什麼時候它又爬起來咬你一口！

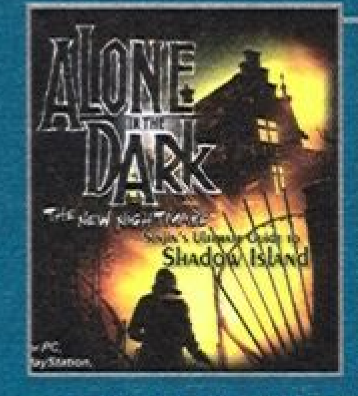


機房重地要小心怪物的突襲。

上手指南

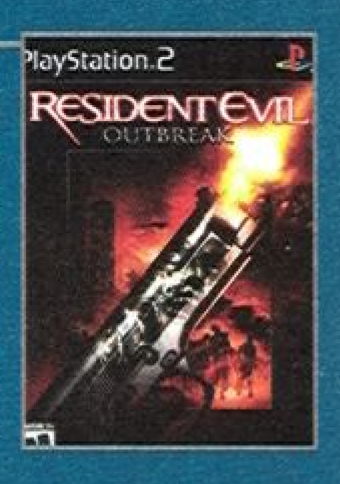
1. 怕會暈船嗎？靠著牆壁走是一個不錯的方式唷！
2. 適時的利用滑鼠右鍵切換視角，增加視野的寬廣度。
3. 別忘記用腳把躺在地上的怪物爆頭吧！

相似遊戲推薦



鬼屋魔影4

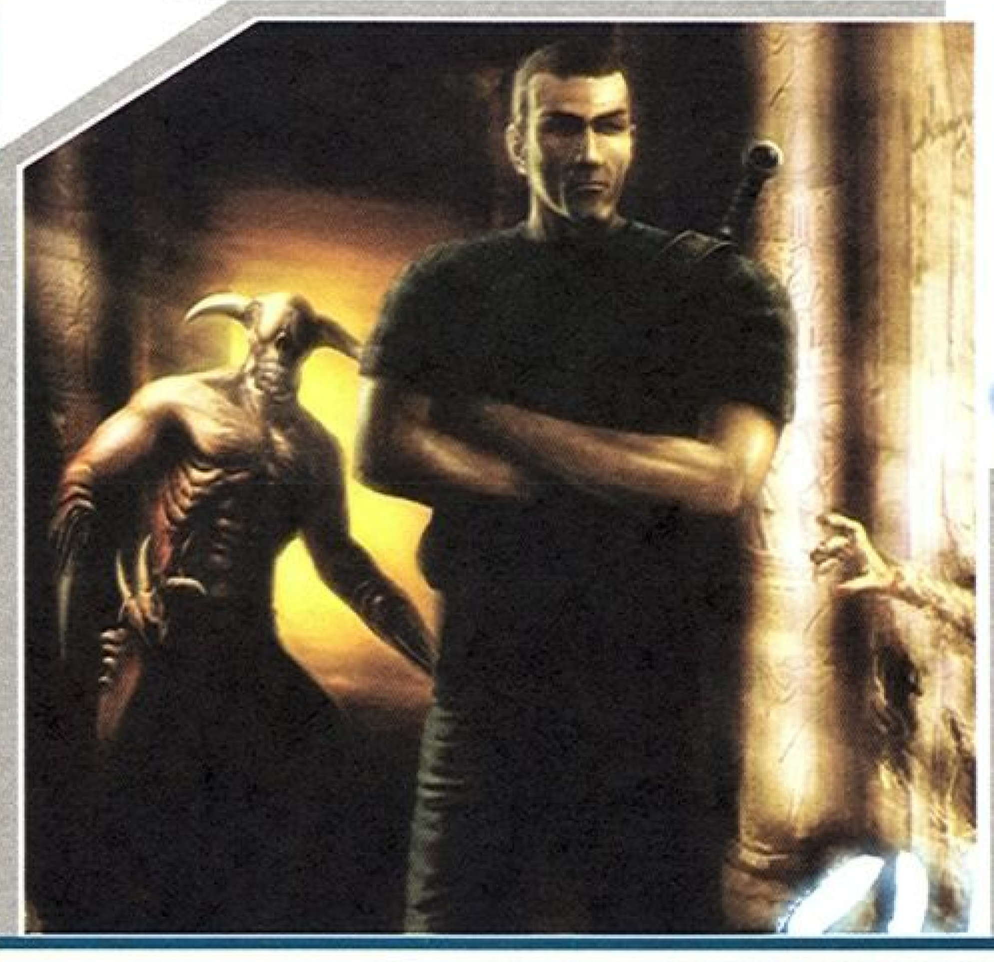
1992年問世的《鬼屋魔影》是時下流行的恐怖冒險遊戲的始祖，出色的聲光效果描繪到細微部位的生動畫面，手電筒光源設計加上著名的警察樂隊配樂，這一切將帶來全新的視聽感受。



惡靈古堡系列

惡靈古堡是恐怖迷必拜的一個遊戲，不論是哪一代的惡靈古堡，遊戲所營造的恐怖氣息都是屬一屬二的佳作！

◎撰稿作家：宇宙人　◎製作公司：Black Element　◎代理公司：英特衛
◎遊戲類型：冒險解謎（ADV）　◎建議售價：NT $980
◎基本配備：作業系統：P-III 1Ghz、256MB 記憶體、2GB 硬碟空間、Geforce2 64MB RAM 顯示卡、DirectX：9.0





鬼影鎮

在落筆寫下這篇評論前，筆者依照慣例到美國Gamespot網站看看別人怎麼說。讓筆者感到非常意外的是，這款遊戲沒有來自Gamespot的官方評論，僅有的兩篇玩家評論也有非常大的落差，在滿分10分的情況下，兩位玩家非別給了3.8分與8.3分。此外，不僅兩家遊戲購物網站EBgames與Gamestop已經找不到這款遊戲的相關資料，玩家的反應似乎也只是平平，這讓玩過遊戲的筆者感到有點沮喪，原因在下面的內文裡將會替大家一一說明。

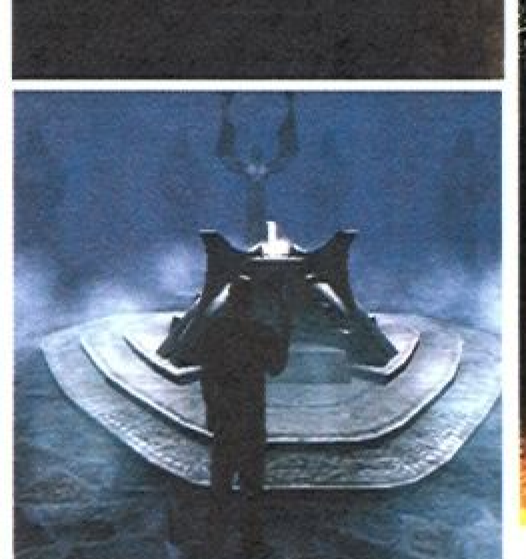
▲官方網址：http://www.interwise.com.tw/shade/gods/home.htm

用聲音、畫面、故事，營造出絕佳的恐怖遊戲氣氛

玩家進入遊戲片頭，一定很快就能藉由左上角隨風飄動的屍體，意會到這將一款讓嘗試讓您心跳加速的恐怖遊戲。進入遊戲後，無論是主角冷靜的音調、畫面上刻意營造出來的黯淡光影、或是一步一步帶您解開故事謎團的劇情，都很有可能因為超出玩家的預期而感到印象深刻。遊戲的起頭，就循序且快速地解釋主角陷入這個詭異環境的原因：那封信擺在他的抽屜裡兩天了，幾乎已經讀過上百次了，同樣地，他也盯著那信封裡附上的車票上百遍了。已經過了多久？三年？還是一百年？他想不起來上次到底是什麼時候看過他的兄弟。也許是那場飽受聽眾嘲笑的考古學演講上，他們就直接在聽眾席上用瘋子、精神錯亂者等其他不堪的形容詞來稱呼他，他記得也就是那次，他的兄弟是如何狼狽地逃離這城市。他的兄弟在遙遠的地方與他聯絡過幾次。也許是三年，或是一百年了…。而現在這封信上簡單的一句：「來，我需要你　」。他從桌後站起來，又看了那信和車票一眼。他把它們放到口袋裡。於是主角在看完這封信後，就隻身前往一個歐洲村落尋找兄弟的下落。從故事的一開始交代出發的原因、坐上疾駛的火車、進入空無一人且氣氛詭異的車站、一直到遇上活死人、殭屍…等等，循序漸進的故事安排頗能讓玩家融入到故事的情節中，並且隨著主角的各種發現而有心情上的起伏變化。雖然遊戲在2D的畫面處理上並不突出，鋸齒狀的圖形也能輕易發現，因此在某些畫面上看起來略嫌粗糙，但因為整個場景的氣氛靠著詭異的音樂和黯淡的色調營造得十分出色，仍然讓筆者有瑕不掩瑜的感覺。音樂的部分則是從片頭的管弦樂開始，直到遊戲全部結束為止，可能都會讓玩家有水準以上的表現感受。

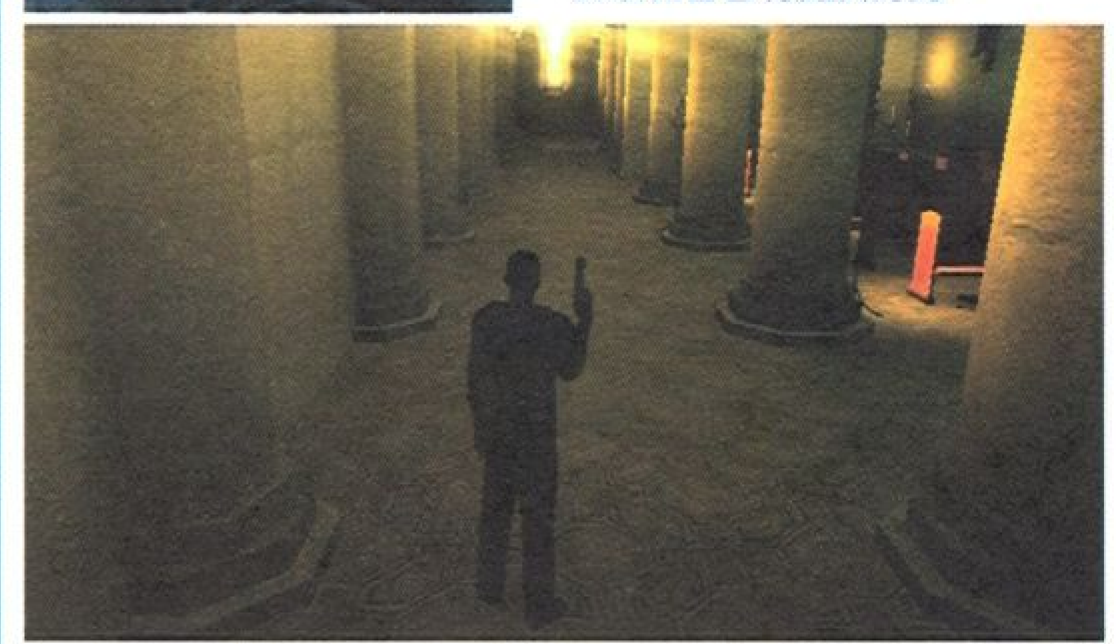








▲阻擋是戰鬥時必要的動作，否則玩家相當容易處於劣勢。



▲雖然遊戲裡充滿光線的地方十分有限，但只要有光的地方，效果多半表現得十分良好。



即使畫面稍嫌不夠細膩，但靠顏色營造出來的恐怖氣氛，很輕易就讓人有瑕不掩瑜的感覺。

畫面指數 8



雖然在視角的調整上有時會因為死角的關係而出現一些小麻煩，但整體的操作不算困難，多半不需要再三嘗試就能順利過關。

操控指數 8



非常出色的音樂表現把遊戲層次再次往上提升，超乎預期且極具氣氛的管弦樂實在讓人非常驚喜。

音效指數 9



故事頗引人入勝，不像恐怖電影往往內容內容貧乏。雖然離所謂的大作可能還有斷距離，卻已經超出大家的想像。

內容指數 9

平均指數 8.5

在遊戲能見度不高的情況下，這樣的遊戲無論在各方面都有不俗的表現，其實是一款頗值得推薦的好遊戲。

戰鬥與謎題都只是中等難度

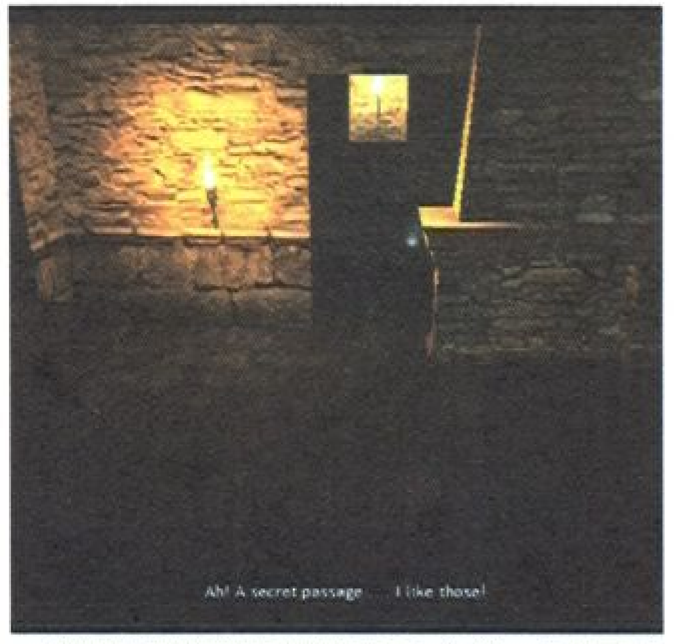
如果您很喜歡在遊戲裡藉由解開一堆非常困難且繁瑣的謎題來證明自己的智商不低，或者根本不希望遇到任何的謎題，只想輕鬆地玩玩一款遊戲，請千萬不要買下這套遊戲。包含了解謎性質的遊戲很經常會設計一堆讓人想破頭卻也沒有辦法解決的難題，不論遊戲題材是東方或是西方，這樣的例子往往不勝枚舉。玩家只要遇上這樣的問題，通常只有三種選擇能做：到遊戲網站發問並且希望有善心玩家能跳出來回答、等攻略、或者直接把遊戲從電腦裡移除，並且永遠不再碰這套遊戲。而這款遊戲的玩家很可能根本不需在三個選項裡做出選擇。《鬼影鎮》是一款包含解謎性質的動作冒險遊戲，但各種謎題只是中等難度，比方說是移動或發現某些機關啦、找到某些鑰匙啦，玩家在整個遊戲過程裡應該很難把遊戲和「刁難」兩個字做出聯想，如果以筆者這種無法接受太高難度謎題的小小腦袋都能接受，一般玩家應該也不會感到太過困難才對。遊戲裡包含了一種類似變身的功能，玩家可以變成一隻惡魔，可以推動很重的物品或者是使用特殊的攻擊，由於這等於在遊戲裡加上另外一個變數，也讓遊戲裡的謎題變得稍微多元一些，但畢竟還是沒有改變謎題不難的事實，應該也不至於對玩家造成太大的困擾才對。至於在戰鬥上，遊戲裡雖然提供了不同樣式的武器，玩家甚至可以撿取敵人掉下來的刀劍棍棒等等，但其實都沒有玩家在遊戲初期就從天使手上拿到的長劍來得好用。在與敵人戰鬥的過程中，玩家應該不會感到很大的壓迫或挫折感，因為這些怪物的人工智慧其實都相當有限，頂多只是知道砍了一下之後要趕緊退後一步，不讓玩家輕鬆砍死而已，玩家只要抓到一定的攻擊節奏，通常都能夠很輕易地把敵人各個擊破。

的確具有多款遊戲的影子

從國外玩家的評語看來，這款遊戲存有多款遊戲的影子，其中包含了家喻戶曉的《古墓奇兵》系列。的確，如果單以玩家在遊戲裡所進行的跳躍、砍殺、解謎行為來看，這兩款遊戲在本質上的確有一些雷同之處。但平心而論，這樣的聯想只是有助玩家在遊戲性質上作出歸類，並不能以此作為評斷遊戲有無娛樂價值的衡量標準。從娛樂價值來看，《鬼影鎮》成功地將玩家導入一個詭異且恐怖的氣氛裡，並用這樣的氣氛來包圍一個完整且引人入勝的鬼故事，因此在娛樂價值上，這款遊戲的確是有其過人之處的。而玩家要的應該也只是如此而已，玩家最關心的應該只是遊戲的娛樂性，看到哪款遊戲的影子應該都是比較其次的考量了，只要娛樂性充足，應該就足以讓玩家高興，並且甘心掏錢購買軟體（ㄟ…我們假設世界上沒有「盜版」或BT…）。因此有些人單純因為在新遊戲裡看到某款舊遊戲的影子，就因此斷言這是一款「me too」遊戲，是不太客觀且不具意義的。

結語

從各媒體或玩家社群的反應來看，《鬼影鎮》或許真的稱不上是一款大作，但並不表示這款遊戲真的是一無可取。以筆者一向相當注重故事情節與氣氛的觀點來看，這是一款值得玩家買來，並在深夜好好玩玩的佳作遊戲。

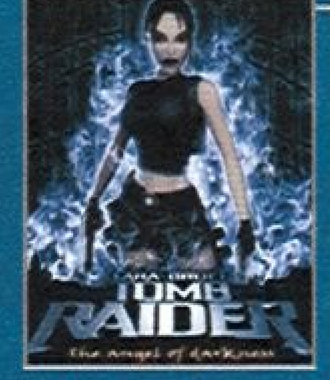


▲遊戲裡的謎題通常不會太難，討厭困難遊戲的玩家可以不需要擔心。

上手指南

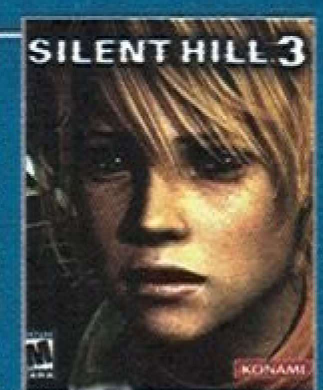
1. 鑰匙是通往各關的關鍵，留意每一個可能的通道或角落，鑰匙通常就藏在這些地方。
2. 戰鬥時先按下滑鼠又劍擋住敵人的第一擊，趁敵人揮擊後馬上發動攻擊，通常會比較容易擊中對方。

相似遊戲推薦



古墓奇兵

1996年誕生，以性感考古學家羅拉為主角的動作冒險遊戲，有點類似現代版的印第安那瓊斯，遊戲以動作、解謎著稱。



沈默之丘

具有濃厚恐怖氣氛的冒險遊戲，遊戲結合劇情、動作、解謎三項元素，是相當受到玩家歡迎的一個恐怖遊戲系列。

◎撰稿作家：Jahvet ◎製作公司：Eidos ◎代理公司：英寶格
◎遊戲類型：即時戰略(RTS) ◎建議售價：NT$ 1080
◎基本配備：P-III 1.0G以上、硬碟空間：2.5GB以上、256MB RAM、64MB記憶體顯示卡



世紀強權

不知是否是編輯大人的特意安排，筆者最近所接的評論有驚人的巧合。首先，時間背景剛好從《羅馬：全軍破敵》的上古、《光榮武士》的中古一直到這次要介紹的《世紀強權》(Imperial Glory)的近代。在玩法上都是混合策略和即時戰略；空間背景都在歐洲及亞、非的環地中海地區；這讓筆者不禁要想：如果再接一篇以二戰的歐陸戰場為主題的遊戲，就等於把整部歐洲歷史玩透透了…把焦點拉回《世紀強權》，如上面所述，這是一款在拿破崙時代下的戰爭遊戲，雖以整個歐洲為背景，但只能選擇英、法、奧、蘇、普這五國進行遊戲。將帶領玩家體會在當時情勢瞬息萬變的歐洲使自己國家強大的過程，本作到底能否在許多同類型遊戲的競爭下殺出重圍呢？

官方網址：http://www.tw.atari.com/product_detail.asp?index_no=123

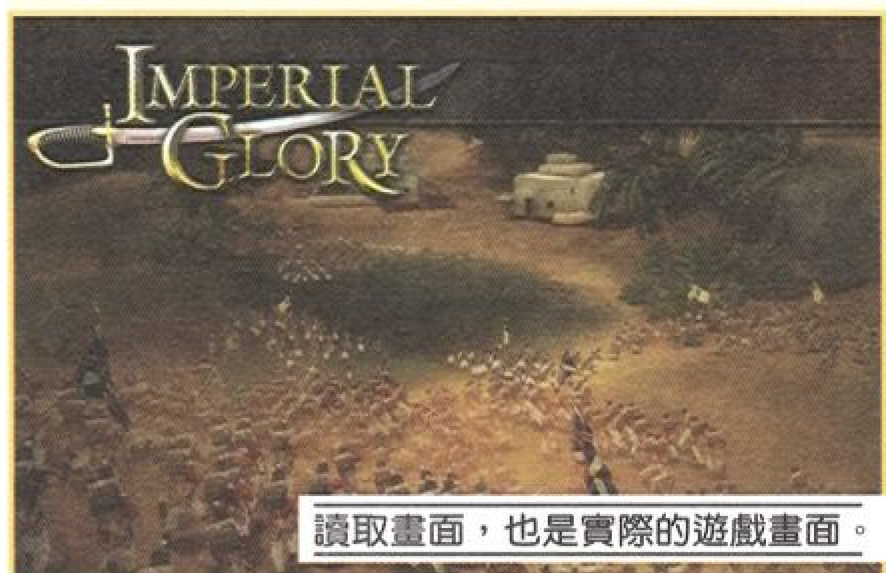
科技進步，後國家富強焉

《世紀強權》分為回合制策略的管理地圖及即時戰略的戰場地圖兩部。在管理地圖下。整張大地圖被分為若干行省，這些行省同時也是生產和建設的基礎。此處特別值得介紹的有三點：遊戲中要使國家強大，最重要的關鍵就在於科技研發，要開啓大部分的建築及外交手段都得靠它。科技的演進共分三個時期，一旦研發到科技樹的盡頭便會進入下個時期，進而可以選擇不同政體。另外本作有任務的設計，當研發某些特定的科技後，便可以開啓任務，一旦達成這些任務的要求，便可以為國家帶來巨大的好處，例如：在一年內研究點數變成原來三倍、使所有國家和本國的關係上升等；不過任務一旦被他國先完成，自己國家便不可再進行同一任務。這設計說來新穎，不過類似的概念在《文明帝國》系列已經出現過了。只是在那邊的名字叫『世界奇觀』….在外交上，能運用的外交手段十分豐富，除了常見的同盟、通婚外，還包括借兵、通行許可等共九種，再加上只要和他國的關係達到頂點，便可和平兼併對方國土的設定，使外交工作的地位更顯重要。

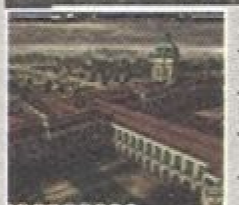
使玩家能全心投入的戰鬥過程

相信曾看過《世紀強權》戰場畫面的玩家，很難不為其精美的場景而感到驚訝。純以技術而言，本作的畫面表現尚不能稱為驚人，但整體展現的效果卻有種油畫風格，無論是下雨、下雪的天候效果、海面的波濤洶湧，以及整排步兵開槍時的硝煙、砲彈落到地面時激起的塵土或是騎兵衝鋒的模樣，都使整場戰爭看來有如龐大又生動的電影場景。但稍嫌遺憾的就是，如果稍微拉近一點看，戰鬥時人物的動作略嫌死板，尤其是肉搏時那整齊劃一的程度真是讓人感覺有些怪異。電腦AI算不錯，即使同樣的地形、同樣的部隊，電腦也有各式不同的戰法。不過遊戲中也提供了許多陣型使玩家能應對各種戰情而變化。本作在真實性方面呈現兩極化的設定：一方面步兵可以進駐於建築或在森林中尋求掩護，以提高射程及防禦力(不過話說回來，進駐建築的部隊也是砲兵最好的活靶，所以是否要讓部隊進駐還是得看臨場狀況而定)；即使是在同一張地圖內，部隊的攻防數據也會因所在地形的不同而即時產生升降。但換個角度來看，本作沒有士氣的設定、子彈不會打到自己人、彈藥也不會用盡，至於這樣設計是好是壞，那就看各位玩家喜好了。海戰是《世紀強權》特別值得推薦的一點。許多同類型遊戲把所有設計用心都擺在陸戰部分，至於海戰卻馬虎了事，交給電腦模擬戰果，使玩家少了操控戰局的樂趣。而本作的海戰可就不是如此，各國都有機動性、火力各不相同的三種船艦可製造；進入海戰後，除了掌握天時(風向)的影響外，此外連砲彈種類、砲擊的角度、或要從船艦的左邊或右邊開砲都須讓玩家決定，真實性相當不錯。即使比起一般以海戰為主的作品，也不至於遜色多少。


雄偉的英格蘭城堡。



讀取畫面，也是實際的遊戲畫面。



相較起管理地圖的平淡無奇，戰場地圖的表現簡直可用優美來形容。

畫面指數 8.5

基本操作還算順手。不過筆者至今仍找不到在戰場左右平移鏡頭的方法，這點就相當不便。

操控指數 6.5



雖然曲目有點少，不過背景音樂總是能和當時的情境相契合。

音效指數 7

科技研發、外交活動、陸戰、海戰，各方面都有水準以上的表現。無奈兵種上的缺乏是一大可惜之處。

內容指數 7

平均指數 7.5

融合多款名作的創意於遊戲內容，雖然耐玩性略嫌不足，整體而言仍值得推薦。

另一種複製人戰爭？

《世紀強權》在深度上已經頗具水準，不過其最大的缺點就是在變化性。先不論戰役模式只能選英、法、奧、蘇、普五國是否過少；在兵種方面的缺乏可說是本作的一大敗筆。雖然表面上這歐洲五大強權都各有十來種的部隊，不過仔細瞧瞧，他們除了服飾的顏色稍有差異外，無論是攻防數據或人物模型，幾乎是一模一樣的！也就是說，本作的陸海兵種加起來也不過就這十來種！剛發現這個事實時，筆者心中第一個想法並非不滿，而是感到可惜：這款看來頗有野心的遊戲，為何會在此處偷懶了？如果純為了譁眾取寵而無中生有造出一大堆部隊，也並非筆者所願，但即使依史實而言，歐洲各國的軍隊好歹也會有些差異，而不是彷彿一個模子刻出來的。如果將一款遊戲比喻成一棵大樹。那麼《世紀強權》這棵樹雖有堅實的樹幹(內容深度)，卻缺乏茂密枝葉(國家選擇、兵種選擇)，從外表看來難免有些淒涼。



在莫斯科的銀白大地展開的激戰。



紛亂的歐陸局勢。

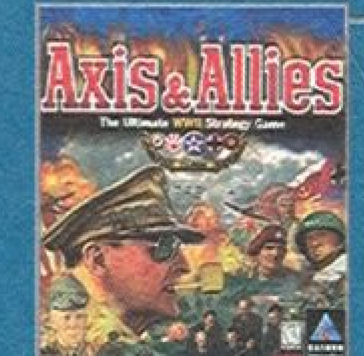
如果有豐富的說明書…

在最後，筆者需要發抒對《世紀強權》說明書的感想。以這樣一款內容龐大的策略遊戲而言，說明書中介紹到內容的部分卻不過短短的22頁。歐洲五大強權有什麼特色、彼此間有什麼差異？沒寫；選擇民主或專制政體有啥區別？沒寫；科技樹？兵種介紹？熱鍵表？一個也沒有。的確少有遊戲的說明書把以上我說的這幾點全都包含，但相對而言，要全部都沒有還更是少見。我以上的批評並非把問題歸責於代理公司，也許國外發行的版本依然有這些問題，不過這總是本作的一個缺憾。筆者大膽的要對遊戲公司作一點叮嚀：雖然現在網路越來越發達，有不少玩家捨說明書不看而直接到網路上找資料。但遊戲公司仍不能輕視說明書的重要性，換個實際的說法，一份豐富的說明書往往是正版和盜版的最大分別；要玩家願意選擇正版，不能只靠玩家的良心…。

上手指南

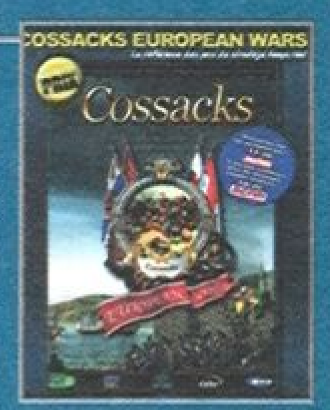
1. 在己方為騎兵而敵方為火槍步兵，且雙方數量相差不多的情況下，請記住進攻原則：一隊騎兵攻一隊步兵。請不要讓多隊騎兵同時和一隊步兵進行肉搏，否則你寶貴又昂貴的騎兵便會在敵方圍觀的步兵槍彈招呼下，變成蜂窩。
2. 送錢雖然是增進國與國之間關係的好方法，不過對方的胃口也會越餵越大，所以這招並不適宜常用。
3. 由於電腦會無所不用其極的攻擊你的砲兵，所以戰鬥時至少要派一隊部隊守護它。

相似遊戲推薦



同盟與軸心

如同它的名稱，本作正是以二次大戰為其時間背景，玩家可以率領部隊進行當時各場著名戰役，也可在第二次世界大戰模式下，同時縱橫於回合制以及即時戰略模式，以全世界為舞台和敵方陣營周旋，以贏得世界大戰。和一般即時戰略不同點在於，本作特別注重補給要素，士兵要食物、車輛要油料，一旦缺乏即使你有再多的部隊都無用武之地。



哥薩克：征服與榮耀

本作的時間背景比《世紀強權》早一些，約在17、18世紀，同樣已有大砲、火槍的時代。畫面以現在的標準而言雖有些落伍，不過由於本作的最大特色，就是畫面能容納的部隊量超多，可以同時有數千甚至數萬部隊在戰場上衝殺，這畫面壯觀程度可不用筆者多說。所以仍算能接受的問題。

◎撰稿作家：Magician ◎製作公司：Tricolore ◎代理公司：光譜
◎遊戲類型：角色扮演(RPG) ◎建議售價：NT$ 690 ◎基本配備：PIII-1G以上、256MB以上記憶體、1.2GB空間以上、顯示卡：DirectX9.0以上支援，32MB RAM，800X600，24bit color以上、音效卡：DirectSound對應、光碟機：8倍速以上CD-ROM





近幾年國內的擁有大作RPG招牌的公司，還有在繼續推出新作的，真的是越來越少了；綜觀國內RPG歷史，像過去《失落的封印》一樣簡單而單純的RPG已經不常見了；現在的RPG大部分都是以什麼「這一代有創新的系統！」或是「這一代的畫面華麗程度更勝以往」來吸引玩家的目光。其實RPG從以前開始就一直是一個有點籠統的分類法，因為之下其實還可以再依呈現整個RPG的遊戲進行方式再來分類，不過大抵來說，RPG就是大家扮演主角，故事看得高興，玩得爽，那就好了(笑)。

官方網址：http://www.ttime.com.tw/wd2/index.htm

失去光芒的輝煌之地

這款《白色魔法石》系列標榜的特色就是單純的RPG，遊戲製作公司的目的就是追求RPG最原始的精神跟玩法，然後呈現給玩家。這是一個距離國境偏遠，但是地理位置跟天然資源都很豐富的村鎮，也曾經一度是繁榮的輝煌之地；可是不知道從什麼時候開始，出現在城鎮四周的魔界生物慢慢地活絡了起來，逐漸地佔據了城鎮四周的道路跟森林、使得來往的通路被完全堵住，而村民除了無法跟外界取得物資之外，甚至已經到了生活快過不下去的地步了。察覺到事態不對的主角父親這時候卻因為跟魔物作戰受傷，臥病在床；於是整個遊戲就是從玩家扮演的主角，受父命回到故鄉，拯救被魔物侵襲，已經是一片荒蕪之景的村子開始。整個遊戲進行的概念其實跟KONAMI公司的《幻想水滸傳》系列給人的感覺很像，一樣是有「城鎮養成計畫」機制的遊戲(笑)，而且夥伴慢慢加入的作風也是給人類似的印象。身為遊戲主角的玩家必須要到城鎮四周去清掃佔領了各個區域的魔物，這樣就可以讓村民放心地到各個地方去工作，取得生活基本的物資，或者是讓通路開放，使得可以跟外界聯繫，取得交易的物資；只要讓村民生活無虞之後，就可以將該NPC編入冒險隊伍中加以運用，然後玩家就可以看到城鎮會慢慢開始升級。從原本一片荒蕪，路邊野狗也沒力氣叫、甚至還有乾草在地上滾來滾去，一步步會變成閃閃發亮的屋舍、路邊的狗身上的毛也是亮晶晶、地上也是亮晶晶，總之就是什麼都會變成「白帥帥」的啦！


◆這就是愛的力量！

是單純還是單調

就像前面提到的，這個遊戲標榜「單純」的RPG風格，但是似乎在單純之外，有些單調的感覺。其實主要會有這種印象的原因是來自於遊戲進行的戰鬥機制跟「時間限制機制」。前頭說過，主角是受父命回來的，但是後來會發生主角領國王之命，要在限期以內將城鎮復興的消息(其實從一開始就有一個90天的倒數了…)，如果在限期時間到了，國王欽差巡察抵達城鎮這裡可是玩家卻沒有辦法解決事件的源頭的話，整個遊戲就Game Over了。時間不是這樣睡一天就只過一天，當玩家在地圖上移動的時候，會根據玩家目的地的遠近扣掉來回所花的時間，這樣一來就限制住了玩家的行動。每次出門到大地圖上的時候，還要先想一下路線怎麼排才會省時間；而有時候為了不多走冤枉路，還會必須刻意存檔起來，免得到了定點才發現等級不夠來闖關，又要折回頭白白浪費一堆時間。那這又跟單調有什麼關係？既然玩家可以進行的時間有限、而且戰鬥的場景其實也是有限的，再加上可以用的NPC又那麼多，就不可能讓玩家用了這個NPC之後再用用看另外一個NPC，然後再換另外一個，這樣做的話到某些場景等級肯定是會不夠用的。加上其實女主角全部加入的話，隊伍人數就剛好全滿了，那這樣的話還特地安排了可以作戰的NPC就失去意義了。所以單調之一，指的是NPC的使用被限制住了。單調之二，指的是戰鬥。敵方怪物看來看去也就那麼幾隻幾種，攻擊方式跟AI也實在是單調得可以，在決戰前勉強算得上是劇情頭目級角色的，也就只有那隻三頭地獄笨狗，還有跟四隻精靈的一場戰鬥。加上其實主角完全不脫離隊伍一路練過來…練到最後都變成無敵狀態了，每次都只有主角一個人衝前面就夠用了，感覺上其他人只有幫忙補血的份…。



品質不高但是乾淨簡單的畫風，可是人物動作讓整個畫面有一種奇怪的違和感。

畫面指數 7

沒辦法退回的戰鬥選擇，會被場景屋舍卡到的人物，都打了一些折扣。

操控指數 7



女主角事件全程語音，不過戰鬥事件的音樂變換太少，聽久會想睡覺。

音效指數 8

遊玩過程自由度高，但是限制的遊戲進行時間長度又造成限制了玩家的選擇。

內容指數 7

平均指數 7

算是一款小品的RPG遊戲，傳統的遊戲方式但是不缺創意，簡單乾淨是最大的特點。

夜貓子跟小矮人

其實這個遊戲中從很多地方看得出來，製作者還欠缺一點細心。像是對於最後頭目的出場安排實在是太晚了；而且著墨過少，除了一些他的動機跟身份外，其他的根本就什麼都沒講，甚至在決戰之前，也都完全沒有跟主角等人打過照面，只有一直派出那隻三頭笨狗來；結果就是打完最終戰之後會讓人有種疑問：剛剛打的那個真的就是最後頭目？好像他的出現就只是純粹要送來給主角們打的一樣…(汗)。另外一個就是城鎮升級的時機，遊戲中規定城鎮的升級一定要回去自己的房間睡覺，隔天起來才會看到升級的結果，除此之外就算主角出去外面回來都已經不知道過了幾天，城鎮還是一樣不會升級。難道這個城鎮的人都是夜貓子嗎？還是說是小矮人半夜跑出來幫他們蓋房屋(汗)。其實如果細心一點的話，當主角從外面回來的時候也可以讓城鎮進行升級還有觸發新的事件，不一定非得要睡覺才行，這樣不只是比較合理，也會讓遊戲的進行變得感覺比較順暢。而操作也是一個問題…戰鬥的移動選擇不能反悔就算了，可以讓玩家更小心於戰鬥的選擇；人物的圖形有鋸齒邊也認了，哪個圖形放大以後不會有鋸齒邊的？普通移動的時候幾乎像是用「飄」的在走是怎樣？！而且還會被場景卡住…，這個感覺上就像是之前的《四大名捕》一樣，人物就好像是放在一張平平的背景紙圖上「滑動」，結果滑來滑去還是會被卡到…。



◆升級前



◆要適當的休息才能讓小矮人出來工作的

結語

《白色魔法石》雖然並不是作得非常出色，但是其實就「追尋單純的RPG」來說，還算是非常成功的，這款遊戲並不會給玩家在遊玩的時候太多的負擔；沒有需要瘋狂練功、沒有需要解什麼奇怪的謎題，也沒有什麼灑狗血的劇情或者是什麼複雜的鑄劍煉藥系統，是個還算滿輕鬆的RPG小品。



上手指南

1. 要注意城鎮中的職業是有相連關係的，比如說要農夫先昇級，磨坊才有可能升級；磨坊要先升級，麵包師傅才有可能升級。
2. 平原、草原→農夫、牧羊女，森林→樵夫、木匠，山洞→石匠、礦工，街道→行商。
3. 進去旅館的左下角還有一個入口，裡面是酒吧，不要忘記去看看，有吟遊詩人可以加入。
4. 除了5位女角之外，其實還有一個妮緹可以攻略，要多多注意行商賣的東西還有城堡左邊的荒地。

相似遊戲推薦



幻想水滸傳

《幻想水滸傳》每一代都一定會有的特點就是城鎮復興，隨著玩家的遊戲進行的腳步以及同伴的加入，主角的城鎮據點會開始慢慢發展，還會有新的支線劇情因此出現。只是目前除了《幻想水滸傳2》之外，其他都只有在PS2上推出。

白色魔法石

二代的前作，那時因為邀請到許多大牌聲優—橫山 智佐、井上 喜久子、桑島 法子，而一時聲名大噪。



◎撰稿作家：邪騎士　◎製作公司：エスクード　◎代理公司：エスクード
◎遊戲類型：男性向世界征服18禁SLG+ADV　◎建議售價：￥9240
◎基本配備：PII-450以上、128MB 記憶體、1.3GB 硬碟空間、800X600 TrueColor 顯示卡、音效卡：PCM對應



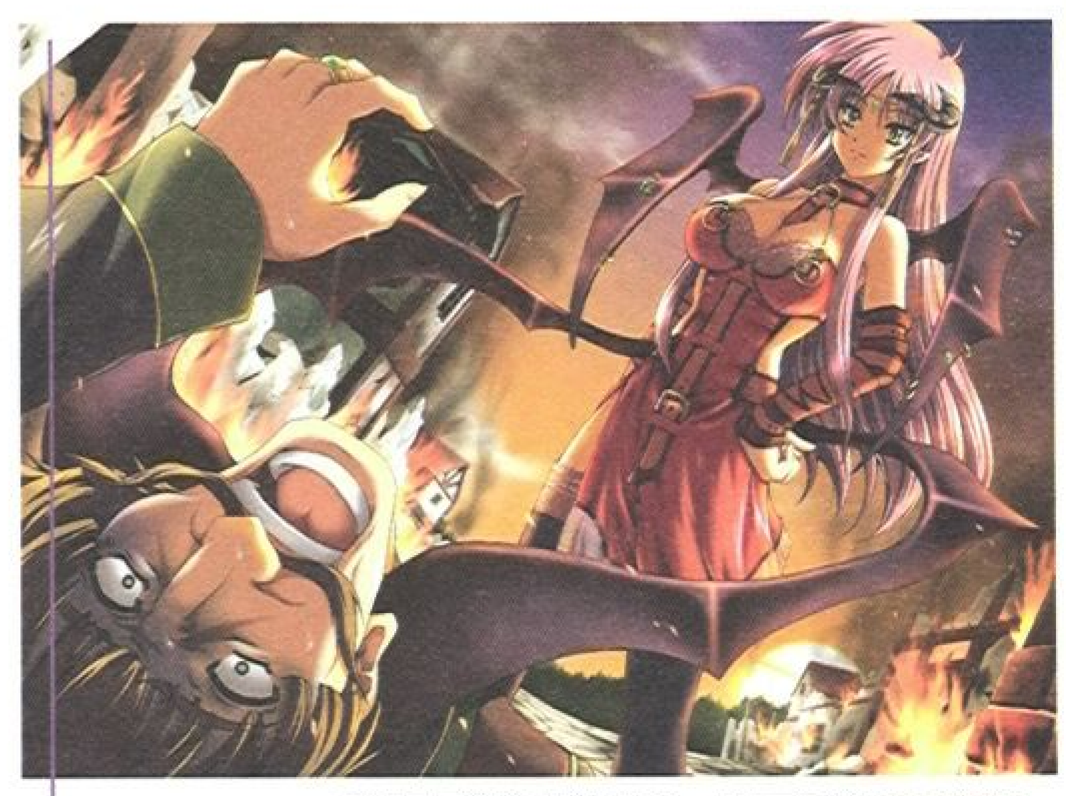
英雄×魔王

其實人的心理真的是種蠻脆弱的東西，特別是走在兩極的人，當自己所認為絕對正確的東西被破壞或否定之後，那麼那個人的心便也會被徹底破壞，此時重建的心理便會偏向另一極，由絕對正義變成了絕對邪惡也是有可能的，不過這也是劇情有趣的地方，特別是一個受人尊重的勇者，為愛而轉變成人人所畏懼的大魔王時，那種情境上的轉換一定會讓玩家有不小的感觸的，如果玩家沒品嚐過這種劇情的話，那麼就來玩玩本作吧！

官方網址：http://www.ttime.com.tw/wd2/index.htm

誤會、因緣、命中註定！？

身為一國之君的主角フェルザー是一名相當厭惡人類且頗具野心的魔王，不過說到打仗這件事他也知道是一件相當耗費國力、物力的事情，所以對於攻打人類這件事一直沒有展開大規模的作戰，直到了某一天有一名不知道天高地厚的女魔族竟然來暗殺主角，經過了一番激烈的戰鬥終於把女魔族給打倒了，而主角見她頗有姿色便對她做出”男人會做的事”，沒料到不久之後這女魔族竟然為主角產下數子，而這些小孩子不但有著母親的能力，更比一般的魔族兵有著更強的力量，此時主角了解到只要能跟女魔族”嘿休”便可以產下實力不凡的小孩，如此一來要征服世界便不是空談了！不過當主角越深入人類所居民的地方，來襲的勇者越來越多，見到這些不顧自己性命來解救世人的人，潛藏在他心裡的那一份祕密便越來越明顯，然後手中的魔劍、自己的真正身份，以及在這事件後的那一份原委便有待玩家來找尋啦！



雖然有著美麗的外表，但下手卻毫不留情。

劇情、路線、遊戲設定！

遊戲一開始便為玩家設下兩個伏筆，第一個便是主角的身世之謎，他真的是衆人所厭惡的魔王嗎？那份良知和矇矓的記憶到底是怎麼一回事？其之二便是主角手中那把人人畏懼的魔劍又是從何而來？伴著這兩個謎題一路走下去，玩家的解答將會在最後劇情進入最高潮的時候，讓玩家跟主角有著同仇敵慨之感一起進入遊戲的尾聲，此種安排可說是相當的巧妙，也可以讓玩家一掃之前全部的罪惡感；遊戲中出現的女性角色頗多，但是可攻略的卻只有少少的幾位，讓不少玩家有點給他失望，不過整體來說女主角的結局還算是不錯啦，只要玩家能細細體會應該也是滿有趣的！不過很可惜的一點遊戲中的分歧路線實在是有點給他少，路線上也頗固定不太能讓玩家自由發揮，而且女主角的攻略設定上分歧度及內容也不太能滿足玩家，要是官方能在這裡多下點苦心，增加點分岐度和內容，說不定本作真的有可能能超越當年Alice SOFT的大作《鬼畜王藍斯》呢！



親愛的，你醒了嗎？



相當優值質的畫面，不過有8成的女角色身材實在是好的嚇人，要是能再多設計一些不同種類的女主角會更好。

畫面指數 9

遊戲中的玩法可說是相當有特色，常常會讓玩家有種意猶未盡的感覺。

操控指數 8



遊戲中該有的配樂可說是一應俱全，再加上頗有特色的語音及OP可讓玩家在聽覺上得到充分的滿足。

音效指數 8

遊戲雖然相當的有趣，但整體的分歧度和事件的量質上都顯得非常的不足，要是能再多加一點事件應該會更好。

內容指數 8

平均指數 8

整體而言本作是個相當優秀的遊戲，只要喜歡本類型的玩家一定要來玩玩本作。

玩法、操作、攻略重點

本作的玩法其實不難，大致上只要算定回合數來行動就可以了，玩家必須繁殖所需的兵力然後再往所要攻打的地方前進，至於要多少的兵多少的回合數全看玩家的決定，要是超過所須的回合數便會發生雙面受敵的情況出現，至於遊戲中的一大特色『戰鬥』部份，玩家只要注意幾個地方便可以輕鬆獲勝了！在戰鬥之前，會顯示對方所派出的兵種及將領名稱，玩家只要對於對方所派出的兵種作出應變，便可以輕鬆獲勝了(劍士剋弓箭手、魔法師剋劍士、弓箭手剋魔法師)，至於遊戲中的一些路線，玩家只要注意一些細節和選項的分岐，想要完攻本作也並非是一件難事的。

美工、人物、音樂部份

本作畫面在原畫師-水鼠先生及美工同仁的努力下營造出了一種相當不同的異世界風格，玩家在這個世界中不難體會出本作的風俗民情，及各種種族的特色，而每一位女主角在水鼠的巧手下也是各有各的特色，有的天真、有的執著也有的堅持自己的理念不到最後關頭絕不輕言放棄，而這些特色原畫師全都掌握到了，讓玩家在遊戲中不難一眼就看出此女角色的特性，不過就算再怎麼優秀的原畫師都有其缺點存在，然而水鼠也是一樣的，他的技巧在畫一些很細小的部份時會有點失敗，特別是像手及一些比較大的肢體動作之類的，有時候都會有很僵硬或比例不和的情況，要是他能再有所改進的話應該會有更傑出的表現；遊戲的場景繪製上本作的表現也是相當的優秀，特別是被壞的城鎮，那種悽涼之景的呈現上也是很棒的喔，只要玩家留意的話可說是處處皆有新意喔！音樂的表現上雖說也是頗優秀不過跟畫面一樣仍有不足的地方，BGM有幾曲的張力不足，聲優雖然多但都只有少少的幾句話，可說是還沒能了解該聲優的特色便下場了，要是質量這兩部份能再加強的話，應該是會有更不俗的表現啦！



嗚~對面的那群人看來好兇喔！



那個~真的要全脫嗎？

結語

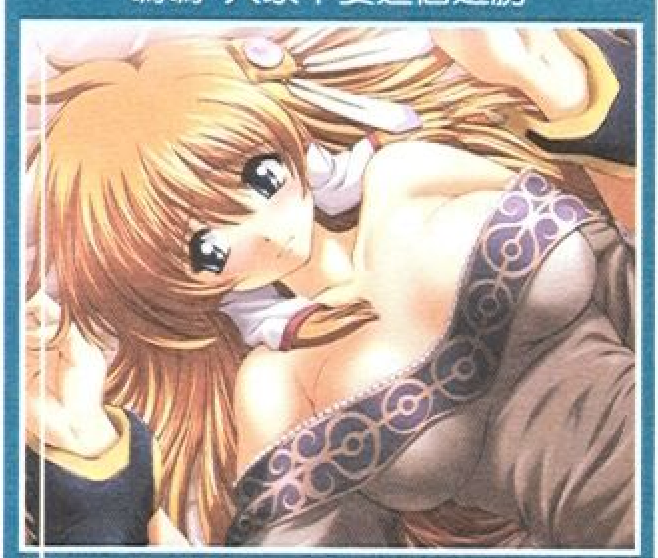
其實本作可說是近幾年來算是還蠻不錯的遊戲之一，要內容有內容、要玩法有玩法，雖說質量上有點不平均，但也算是不可多得的SLG大作，所以說喜歡策略性質的玩家一定不能錯過本作；不過本作的BUG相當的多，從一出場就有BUG，目前已經出到1.3版了，想徹底攻略本作的玩家一定要先更新喔！



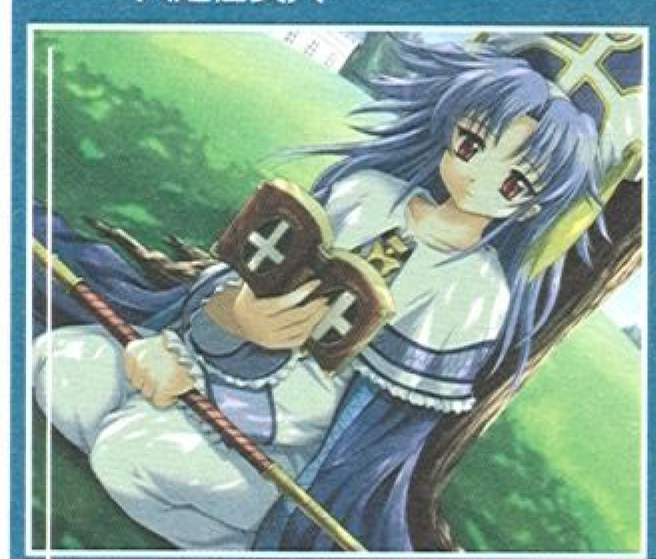
壞人別跑~看我MOMO來收拾你！



嗚嗚~人家不要這個翅膀…



嘿嘿~就算你在厲害也只是個女人…



阿...怎麼會有奇怪的女孩子…

◎撰稿作家：勇者AAA ◎製作公司：liarsoft ◎代理公司：liarsoft ◎遊戲類型：卡片戰鬥SLG (18禁/男性向) ◎建議售價：￥9,240

◎基本配備：P3-500MHz以上、256MB以上、1GB空間以上、DirectX9.0C以上、支援，32MB RAM，800 X 600，Hightcolor以上、DirectSound對應，PCM支援、2倍速以上DVD-ROM

官方網址：http://www.liar.co.jp/

絶対地球防衛機 メガラフター

The machine of defends earth

MEGA LAUGHTER



■故事腳本：櫻井 光，天野佑一 ■原畫作家：すまき俊悟，大石龍子
■遊戲版本：DVD*1，系統對應：JWin98/ME/2000/XP ■語　音：部分語音

隨著天氣越來越熱，日子也可說是越來越難過了，勇者工作的環境雖然是一般辦公大樓類的冷氣房，但由於是工廠作業當你穿著密不透風的抗靜電衣時，根本無法感受到冷氣的冷度，再加上常常要出入為了確保機器在高溫下也能正常運作的那間燒機室，對終日都在"享受"三溫暖的勇者來說，真是熱死啦。

防衛機構，人才招募中

在遙遠宇宙的盡頭，人類尚未探知的領域裡，一群圖謀不軌的星球侵略者，正將魔爪伸向地球，而人們卻渾然不知...。但是地球這邊確有一位專家察覺到將會發生的危機，便著手開始研究這些宇宙人的弱點，並組織了用來對抗宇宙人的防衛性組織『地球防衛軍』，幾年之後，防衛機構成立，外星人的弱點也被研究出來，連針對外星人弱點開發的巨大人形兵器也做出來了，然而卻獨獨缺少了可以發揮此兵器最大效能的駕駛員，擁有『Y之紋章』能力的人。主角朝日奈　真一，是個剛踏入社會的新鮮人，但由於沒什麼可以搬上檯面的技能，讓他在求職時處處碰壁，這時一名神秘的女性出現在他的眼前，問他是否願意加入她們的工作團隊，對方劈頭就對他開出了相當優渥的條件讓主角心動不已，但是再進一步詢問工作內容時，該名女子卻一直顧左右而言它，這點讓主角產生了遲疑，此時突然出現了一名不速之客，不分青紅皂白朝向主角攻擊，身為肉身的主角當然不敵眼前的機器人，正當危機之際主角的左手發出了微弱的閃光，『快對它說些好笑的東西』那女子對主角這麼喊道，半信半疑之間主角使出了拿手的落語(相聲)絕技，不可置信的是，該機器人真的就這麼被消滅了，原來主角就是那個唯一擁有『Y之紋章』能力的地球人。

地球就靠我們來保護了！



小小創意，另一種故事分歧

本遊戲的故事說穿了其實寫得不算好，就故事性來看單純的只是想表達一群外星人想入侵地球，然後被一個講著笑話，做著搞笑的事的機器人駕駛給打敗，剛開始玩勇者還覺得這些設定有些無聊，但玩著玩著才突然驚覺勇者還蠻愛看的熱血卡通－《勇者機器人》系列不也是作這樣類似的鋪陳嗎？！瞬間覺得自己對不起腳本師，勇者一時錯怪他們了，但是為什麼會有這種無聊的感覺，其間有種種因素後面會說明，雖然如此，勇者對於本遊戲採用章節分段的方式作為遊戲進行流程的創意還頗為讚賞，雖然許多遊戲也有採取章節制度，但都沒有像本遊戲徹底的做成類似於TV動畫流程來表現，不但各章節之間煞有其事的做了次回預告的說明，各章節末還弄出了個收視率調查勒，因收視所得的金錢可併入組織的資金，讓人搞不懂他們究竟是在保衛地球還是在做特攝賺錢，另外，本遊戲章節除了用來區隔各段故事外，還具有分歧故事的效果，可藉由選擇不同的標題來進行不同的故事，讓短短十三個章節的故事作了不小的延伸，相對的也增加了遊戲的壽命。



●……其實我是...

畫面用色柔和，人物造型設定都表現的不錯，唯在機器人設定上有點偷懶。

畫面指數 5



遊戲設定及操作並不難上手，不過卡片戰鬥的規則不是很容易搞懂，有點困難。

操控指數 5

音樂製作上還在水準之列，但遊戲給人的第一印象屬於熱血系的，曲風卻走柔和風格，有點不太搭調。

音效指數 5

故事採行動畫章節法進行，依選擇章節的不同有不同的故事，創意上還不錯。

內容指數 5

平均指數 5

遊戲整體給人的感覺還不錯，雖然玩起來沒想像中的有趣，但還是可以感受箇中的樂趣，地雷傷害度輕微。

降低熱血值聲光效果

前面稍微有提到，本遊戲給人的第一印象就是熱血，不論是遊戲的相關介紹還是設定，看上去都有符合熱血的《超級機器人》系列卡通的特點...巨大的機器人和熱血的男主角，勇者一開始也是抱著滿心期待開啓了遊戲，但是一開始片頭的OP就讓人熱血值下降了一點，歌曲的本身是屬於快版的沒錯，但是卻少了讓人熱血雄叫的感覺，按照慣例此類型熱血歌的節奏應該是越來越快，一開始的前奏到第一小段為止都還有這樣的感覺，但是第二段應該要加快節奏的部分卻DOWN了下去，害得勇者沸騰的熱血也跟著冷了下去，在之後的部分聽起來就像是快版的抒情歌，沒有熱血度...Orz，這也就算了，竟然連遊戲的配樂也是比照辦理，抒情過頭完全熱不起來，再來就是語音部分，熱血的男主角竟然沒有語音阿，熱血的遊戲就是要有熱血的呆子在一旁鬼叫才有熱血的氣氛，就連這個也省了，好吧，那期待卡片戰鬥的部分吧...天阿！除了『Y之紋章』發動時畫面還算有魄力外，動一動、搖一搖、閃一閃，就這樣？！不要鬧啦，不同的攻擊卻是同樣的聲光效果，好歹也多幾張圖吧。



超辣咖哩快食大賽

外星人的科技都一樣？

本遊戲雖然在聲光效果上做了不是很好的示範，但整體方面表現的還算是可以，就音樂方面來說，雖然不是那麼配合故事的題材，但是單獨聽還是相當不錯的，算是水準內的作品只是放錯了地方而已，人物設定表現的也是不錯，造型、肢體動作和用色都拿捏的不錯，尤其是那柔和的色彩感讓人覺得蠻舒服的，不過有一點讓勇者覺得不滿的就是，雖然我方的機器人設計的還蠻帥氣的，但是敵人那邊就真的是很偷懶了，都是那個蛋頭機器人，好歹外星人加起來也快10種了，各星球應該在文明上和科技上還是有相當的差異吧，可是侵略用的機器人卻都一樣未免也太扯了吧！只是換個顏色而已，難道說大家都是向同一個製造商買的阿。



不要阿～

結語

最後來說一下卡片戰鬥的部分，雖然玩到最後也一樣不是很懂規則，只知道就是戰鬥成敗需要靠卡片和氣溫的加乘效果來決定，丟卡時機抓的不對卡片就敵不過人家，就算是做出強卡也是沒用，再加上使用張數有限更增難度，玩起來可說是戰略性十足阿，一不小心就GAME OVER了。



謝謝各位



愚蠢的人阿...



敵人入侵



不要再說了

特典大賞

訂購遊戲可得到多款精美圖案的電話卡其中的一張。







◎撰稿作家：羽葉 ◎製作公司：タリスマン ◎代理公司：タリスマン
◎遊戲類型：SRPG ◎建議售價：￥9240
◎基本配備：P-II 400MHz以上（推薦500MHz以上）、129MB（推薦256MB）、顯示：640x480 Hicolor 音效：PCM



■故事腳本：武田勝信 ■原畫作家：卯月新
■遊戲版本：DVD ■語　音：有



老實說，看到電視上《信長の野望Online》在台代理的事，實在是相當令筆者感到困惑…。以台灣網路遊戲的主要消費群而言，像《信長Online》這樣重視歷史事件與日本傳說的遊戲，會有多少人有興趣？如果只把它當成一般的練功打寶遊戲的話，那也太對不起設計者的構思了吧。總之日本戰國題材其實是相當吸引人的一個題材，但是對台灣一般大家的接受度究竟能有多少？還是相當令人存疑的…。

官方網址：http://www.talisman-soft.com/

最近狂接觸戰國題材的我…

唔，其實這也算是個巧合吧。最近筆者在狂玩PS2的《戰國無雙》，買了很久其實很多要素都沒玩出來，然後是看了近期的新動畫《バジリスク甲賀忍法帖》動畫跟漫畫，這套作品真的讓筆者看了很感慨，雖然單純看忍法對決很熱血也很精采，可是整個作品就一直在一個很沉重的氛圍內，更別提悲劇到底的最終結局。但是跟這些東西相比，本次的主角《戰火-IKUSABI-》可說是完敗，各方面都難以令人找到有趣之處…。



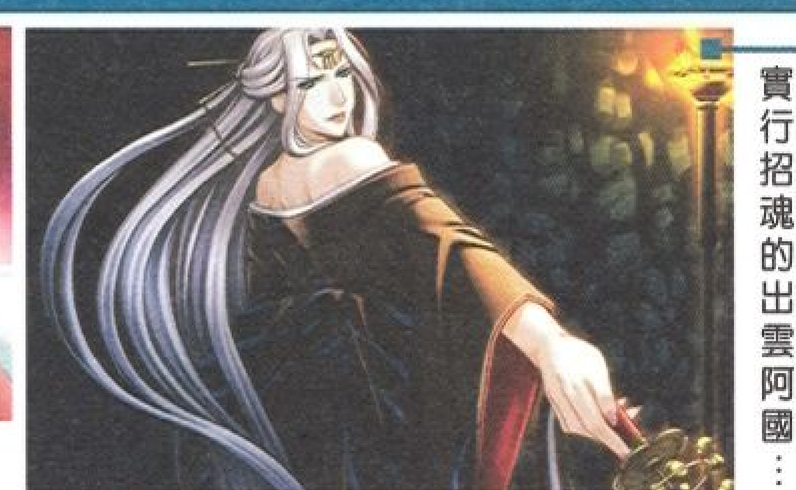
惡鬼酒天童子與名刀童子切安綱

戰國永遠的大魔王－織田信長

其實信長公泉下有知大概也會覺得很感慨吧！只因為當初對一些無理取鬧的僧兵動武，就永遠被冠上魔王之名，咱們三國的曹操還沒那麼重的「魔性」勒。而本作的劇情呢，信長以前的女人想讓他復活之後再作亂天下(這個女人竟然是出雲阿國！跟《戰國無雙》的形象一比就覺得很悲哀。《戰國無雙》中的阿國是個大約20上下的甜美舞姬，本作中的是個大約30上下的妖冶阿姨…)，而男主角修羅丸(名字可改)則是鬼族的後裔，而且是日本神話中著名的惡鬼「酒吞童子」的後裔，卻站在人類的一方與怨靈及惡鬼戰鬥。於是當阿國的陰謀開始發動之時，散於日本各地的「鬼狩り」們於是開始集結並且準備作戰。而身分介於鬼與人之間的修羅丸會有多少尷尬？在與惡鬼們戰鬥的過程中又會有什麼意想不到的遭遇呢？



奧義　鬼哭．阿修羅斬

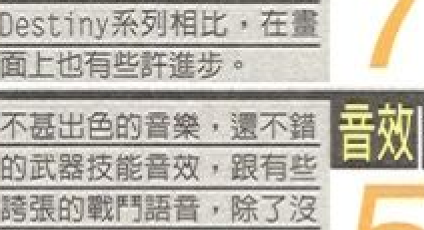


實行招魂的出雲阿國…

片頭毛筆風格的人物畫，總覺得右邊的幻十郎比左邊的修羅丸還有主角的架勢…



被詛咒的血緣，被欺負的童年



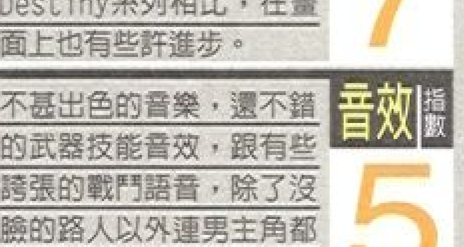
表現平平的畫面，實在沒什麼特出之處，不過與該公司的前作Blaze of Destiny系列相比，在畫面上也有些許進步。

畫面指數 7



節奏過慢的系統、設計失衡的戰鬥，即使有「戰型」這個有趣的設計也被拖垮，不論是戰鬥還是AVG部份都過於緩慢。

操控指數 3



不甚出色的音樂，還不錯的武器技能音效，跟有些誇張的戰鬥語音，除了沒臉的路人以外連男主角都有語音也算頗有誠意啦。

音效指數 5



除了最後一小段有一點出乎意料外，一切的發展實在沒啥特別的。CG幾乎是H事件，遊戲節奏極差，無特別值得一玩之處。

內容指數 6

平均指數 5

相當不推薦的作品，各項表現都只屬平平，可是極為緩慢的遊戲步調跟設計失衡的戰鬥，還有過大的硬碟空間需求，難以令人推薦。

極為消磨耐性的遊戲步調



媚惑的女忍　蓮

說真的，本作的劇情部份真的很令人好奇他的存在價值，也不是說劇情有多差，只是沒什麼特別又有點老套而已。但是，因為這遊戲的步調大概是怎樣呢？走到會發生事件的地點，然後讀取個3、5秒之後進入戰場畫面，接著看著小人物緩緩的走到該到的位置，這邊大概要花上十幾秒，再來是最讓筆者發瘋的地方…一個人說話，然後畫面會出現該人物的半身像，下方出現對話框(對話框原本不在畫面上，有人說話的時候才會跳出來)，但是這樣跳出一句話花費的時間是多長呢？不含念語音的時間，光是等人物像、對話框出現，就要花上1～2秒。出現要那麼久，而且每換人說一次話消失也要那麼久。所以就算把語音都按掉，看一句話也要花上3、4秒，別以為一秒很快，想想一般AVG的對話量看看，一場對話少說也有幾十句的來回，以30句的量而言，一般的AVG對閱讀能力快的玩家而言，大概只要花上一分鐘上下就可以看完，但是這個系統的話，光是等待時間就超過閱讀時間了，沒耐性按下Ctrl快轉吧，小人物的動作也變快了，但是對話也瞬間飛越了，不過，沒看那些磨人的劇情，似乎也不會減損多少遊戲的樂趣…？

雞肋的戰鬥

其實本作的戰鬥是很有巧思的，最有趣的設計就是「戰型」，這東西大概類似SEGA的名作《サクラ大戰》中的隊長命令，不過是各個角色分開的，每個角色都有2或3種的戰型，而每個戰型各自有其特色，有的重攻擊、有的重防禦、有的重術法威力、有的重施咒速度，各戰型中的技能是固定的，而安排裝備哪些就是各自發揮。譬如修羅丸的「鳥居」，本身就有超高的物理攻擊力加上可以加掛的「荒手」就可以發揮最強的物理攻擊力，早霧、命等人的「連唱」就是可以掛上提升念咒速度的「早唱」，但是如果完全沒有戰型雖然攻防能力都大幅下降，可是在戰場中的移動能力卻比掛上戰型後的4格要多上2格。因此這個要素是相當有趣的設計。但是在後期，往往敵方行動速度比我方快上1.5倍左右，因此在有些不公平的狀態下連戰鬥都變的有些無趣，眼睜睜的看著敵方用近似作弊的速度把我方往前走的角色定著打到死，實在是讓人耐性大減。

結語



辦事不力的下場

單就戰略遊戲而言，本作在「戰型」這個設計上還算頗有巧思，不過一些主動技能的等級感覺沒啥差異，變成有點像在吃點數。其他的部分，就是過於拖時間的系統設計，這點足以磨滅整部作品的所有優點的致命缺陷，如果真的那麼喜歡日本戰國風，筆者認為還不如把時間跟錢拿去買一套《甲賀忍法帖》看個過癮。



鬼之力覺醒暴走，讓個巫女來安撫還真貼切…



單挑勝利



鬼之後裔與魔王





◎撰稿作家：莎琳娜　◎製作公司：MERRY BOYS　◎代理公司：BiT　◎遊戲類型：AVG(BL/18禁)　◎建議售價：￥7140

◎基本配備：Celeron-200MHz、32MB RAM、900MB硬碟空間、4倍速以上CD-ROM、DirectX8.1支援 顯示卡、解析度640×480、Highcolor以上、支援Direct Sound



■故事腳本：B太　■原畫作家：金目鯛ぴんく
■遊戲版本：2 CD　■語　　音：只有主要男性角色

修業旅行
—古都迷走地圖—

在2004下半年，正值日本BL遊戲產業到達瓶頸，許多大廠紛紛退出。此時知名男性向遊戲廠商BiT反其道而行，繼《パペット》後，再次成立專門研發BL遊戲的新公司MERRY BOYS，整個BLG界也好像打了一劑強心針，衆玩家自是非常期待。不料自7月官方宣佈後便沒有下文，音訊全無…。原預定11月推出也研期再三，終於在今年初發售。由於《パペット》先前製作的《櫻雪》廣受好評，本作是否也能帶來美好的體驗呢？讓我們一起往下看吧。

官方網址：http://www.oz-game.jp/

小心！網路遊戲暗藏危機？！

不知各位是否有參加過學校舉辦的畢業旅行？主角南部章平剛升上高三時，參加了共五天四夜的畢業旅行。由於目的地京都與東京相隔遙遠，平時難得去一趟。於是章平便把握機會，和線上遊戲裡的網友千家相約見面。不料旅途中，怪事接二連三地發生。原本應該是充滿愉悅的畢業旅行，究竟會變成什麼樣子呢？請各位跟著章平，一起進行一場謎團重重的危機之旅吧。



愉快的畢業旅行。



枕頭大戰！

畫面整體過於簡陋

簡潔明快的排版給人清爽的感覺，但缺點是設計上過份單調，有流於簡陋之嫌。功能按鈕做得太小，點選時頗不方便。版面配置的設計上非常優秀！將主角的表情圖放在左下角對話欄的部分，而主畫面則採用主角視點，這麼處理的優點在：無論玩家是想投入自身情感融入遊戲，或是希望以第三者的身份一邊旁觀，都可以兼顧到。而且畫面也不至於過份擁擠。人物圖還會依距離遠近而放大縮小，演出效果頗佳。製作小組特地前往京都作了趟取材之旅，這麼用心固然很好，但卻沒有展現在成果上。這趟旅程所拍攝的照片，做了簡單的影像處理後便當作遊戲的背景，看了實在非常無力。加上這些相片並不好看，攝影上似乎欠缺考量和規劃。程式使用背景色透過法，因此人物圖邊緣會產生鉅齒狀顆粒，感覺不夠細緻。每個人物也僅有6種表情，實在太少了，也因此偶有表情和劇情無法配合的狀況。此外沒有動作變化，看久容易覺得單調。上色也很簡略，人物圖放大後更為明顯。雖然單純的表現手法不乏玩家喜歡，但以一款販售七千日幣的商業作來說，這樣子是無法及格的。擔任原畫的，是業界知名的官能畫家金目鯛ぴんく，市面上可以找到不少他所執筆的色情漫畫或超激H-Game。以往只見過他作品裡的美少女，意外發現他筆下的男孩子也非常好看，不光是有著俊帥的容貌，肌肉的分佈也十分性感。CG裡人物表情生動鮮活，可惜金目鯛似乎不太擅長描繪BL-H圖。因為男生和女生的生理構造不一樣，所以畫男男時，不能直接把男女圖的拿來套用。本作中很多H畫面的體位都有問題，筆者不時擔心人物的重要部位會不會因此折斷…。(啪！)令人意外的是，H表現的手法非常含蓄，期待金目鯛大力揮灑官能美的玩家可能要失望了。H時角色大多穿著衣服，不知道會不會發生被拉鍊刮傷或夾到的情況，筆者不禁替他們捏把冷汗。在草稿裡，原畫本有強調男孩子的肌肉線條，可惜上色人員將這部分處裡得比較不明顯，可能是考量到部分玩家的觀感吧。我個人對此還蠻失望的。在媒體訪談時，金目鯛提到：『平時沒什麼機會畫男孩子，好不容易趁這次工作大肆抒發渴望。』不知為何許多筆者所知的官能畫家都有相同的想法。最後附上他的個人網頁，喜歡他的讀者們不妨寫信幫他打氣(http://momokin.achoo.jp/momokin/)。



金目鋼的原畫非常漂亮，但在諸多缺失下，畫面看起來稍嫌簡陋，無法達到預想的效果。

畫面指數 7

遊戲CG共71張。攻略一輪約需4小時。有CG鑑賞與特殊事件回想功能。

操控指數 5



配樂表現跟同人遊戲相差無幾；各聲優的配音倒是可圈可點，可惜間寺的雪成感覺不夠自然。

音效指數 7

擔任劇本的B太因是新人，經驗不足下許多地方表現欠佳。儘管取材相當生活化，但流水帳是寫作的大忌。

內容指數 4

平均指數 6

製作上用心不足，難以相信這是商業作的水準，坦白說不太建議購買。

折磨玩家的流水帳劇本…



劇本標榜貼近現實生活，讓玩家可以充分享受畢業旅行帶來的樂趣。儘管如此，編劇卻花太多時間去鋪陳和描述一些枝微末節，最後淪為一篇流水帳遊記，就差幾點幾分上廁所沒寫出來了！整體說來，他最大的缺點是戲劇性不夠；不單是劇情進行的節奏不夠明快，內容也難以吸引玩家。在張力不足的情況下，又犯下流水帳的大忌。沒有人會想看一篇無趣的遊記，最後玩家若不是感到不耐，便是可能在電腦前睡著…。安裝完檔案大小共872MB，但語音檔就佔了630MB！可見台詞之多，滑鼠都會點到手痠。其實這麼做有個致命的缺點：由於日本聲優是論句計酬，所以台詞越多，花在配音上的成本也越高。在開發經費有限的情況下，其他部分可能就必須犧牲了。雖然劇本中有另外設計『畢業旅行』路線，只要選擇這個路線，千家兄弟這對煩人精就會人間蒸發，南部也可以跟同學們愉快度過剩下的旅程。但當分歧點出現時，遊戲已進行約2/3了。之前玩家看了那麼多廢話，若不把謎題解開，豈不是白吊人胃口？而且這個路線不會有H畫面！最末主角還會留下若有所失的話語，根本是強迫玩家非走『解謎』路線不可，既然如此何必多此一舉規劃『畢旅』路線？此外特殊事件的設計也不夠多。玩了幾輪下來，一再重複地觀看幾個相同的事件，根本是虐待加折磨！儘管如此，劇本還是不乏可取之處。首先他的題材非常貼近現實生活，『線上遊戲』、『網友見面』、『網站論壇』等時下高中生常見的交友方式，都融入在遊戲劇情裡，甚至探討了這些互動可能衍生的問題。另外每個人物的個性刻畫生動，甚至感覺非常真實，對話就像發生在眼前般自然、真實。

系統跟同人遊戲差不多



執行時程式的問題頗多：遊戲不但強迫使用640×480的視窗執行，甚至回顧劇本的按鈕BACK功能還不正常！幸好可以使用滑鼠滾輪來取代這個功能。對話中偶有人名顯示錯誤；回想中亦有CG顯示錯誤的狀況。難過的是，官方至今仍未提供修正檔，這樣怎麼對得起花錢買遊戲的玩家們啊！由於本作水準與風格相當近似同人遊戲，因此無論優缺點都可以當作是遊戲製作上的參考。可是對於單純只是想要娛樂的玩家，可能就沒辦法以這種心情去看待了，因此在購買前請一定要三思。倘若不幸非常失望的話，筆者只好這麼安慰您：『至少原畫和聲優表現很不錯』。





特典大賞

◆MESSE SANOH獨家特典



◀廣播劇CD《風邪みんなでお見舞い》

◆初回版特典：限量《松風學園銅鈕扣》



1.初回版特典：限量生產的《松風學園銅鈕扣》。

2.內附回函上註明個人電子信箱寄回公司，官方會發一組帳號及密碼。可憑此於官網DownLoad廣播劇《初詣》。

3.MESSE SANOH獨家特典：廣播劇CD，內容是描述南部感冒了，眾人前往探視。另外CD內還附番外小說和畫集。

評 遊戲



◎撰稿作家：莎琳娜　◎製作公司：Monoceros　◎代理公司：Monoceros　◎遊戲類型：AVG(BL/18禁)　◎建議售價：￥7140

◎基本配備：P-II 500MHz、256MB RAM、1GB硬碟空間、4倍速以上CD-ROM、顯示卡：DirectX8.1支援、解析度640×480、Highcolor以上、支援Direct Sound

REVIEW



■故事腳本：內田一菜　■原畫作家：內田一菜
■遊戲版本：2 CD　■語　　音：全程語音

S-TRIPPER
—岳生ディスク—

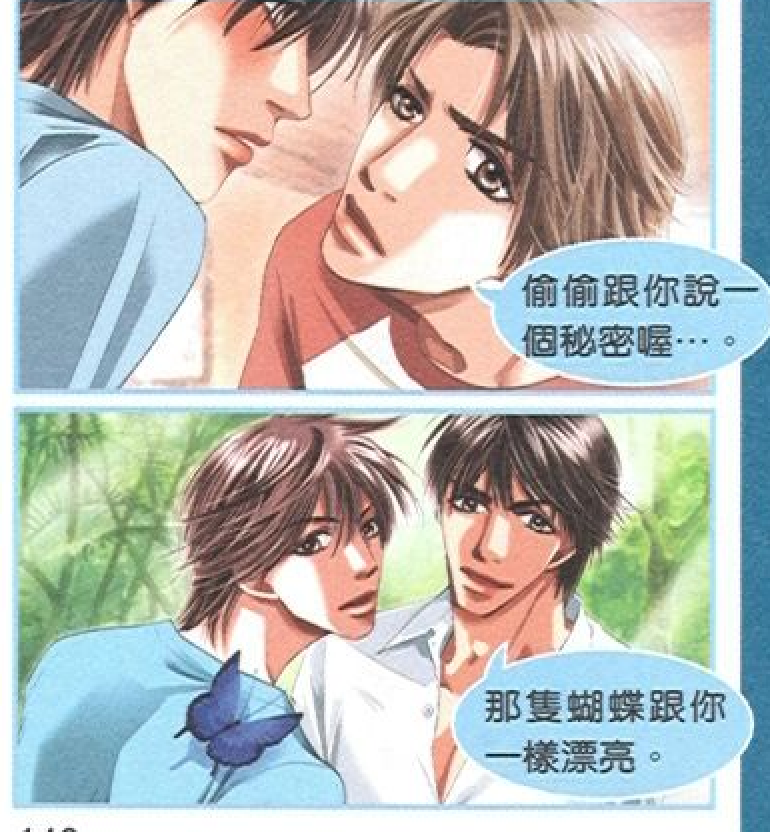
主角岳生在一次意外中結識了知名小說家和實，兩人進而相戀交往，卻不幸因摩擦而分手。分手後的岳生，為了揮別低落的心情，偕同好友真之介參加了由單身男性組成的旅行團。與這些初次見面的夥伴們郊遊，他能順利梅開二度嗎？另一方面，和實也在同樣的時間外出取材，目的地居然與岳生相同！這這…到底會發生什麼事呢？！『岳生，忘了那個賤男人，一起去尋找新戀情吧。』男同志愛的旅行團，出發囉！

官方網址：http://www.bitcreate.net/

Monoceros的前世今生

內田一菜和妹妹鹿乃しうこ，兩人可說是開拓BL漫畫市場的元老級畫家，也是麗人漫畫誌邀稿的常客。在數年前，BL遊戲產業一遍看好，於是姊妹倆便和朋友合作，一起組了家公司Adel，打算進軍這塊市場。2001年，Adel發售了兩人一起擔任原畫的遊戲《ESCAPE》。由於兩姊妹名氣響亮，遊戲也因此熱賣，風光了好一陣子。可惜後來內部人員理念不合，Adel宣佈解散，重新改組為Monoceros。並且暫時放棄商業遊戲市場，轉往同人界活動。因為該公司和聲優們的關係良好，期間也發售了許多廣播劇CD，用以籌措資金。本作便是改組後第一個正式推出的BL遊戲。原定去年7月底發售，不料竟然一再緊急通知延期，連日本媒體都被擺了一道。公司一開始還會不斷地向大衆道歉，最後乾脆來個相應不理。也沒有人再相信他們公佈的預定日期，甚至大家開始懷疑這款遊戲倒底會不會推出…。拖了半年之久，這回總算發售了！由於Monoceros規模過小，資金有限，只能算是一個同人團體，其實並沒有足夠的能力去研發遊戲。因此筆者希望將本作當同人遊戲看待，如此在玩的過程中，才不至於失去理智，憤而將電腦砸爛！儘管售價跟商業作一樣要七千多日幣，實在很沒良心。不過看在卡司堅強，多位大牌聲優跨刀相挺的份上，請各位原諒內田大姊吧。（汗）





系統與畫面

安裝完後並不會自動產生捷徑，玩家必須自己設。這麼做的好處是：無論玩家的系統使用何種語系，都不必擔心因無法建立捷徑而安裝失敗；但缺點便是稍嫌麻煩。遊戲中欠缺許多功能：無法回顧劇本、無法調整細部設定、沒有場景回想。甚至每次重玩時，也必須重看一遍開場白。頗意外有特地製作全靜音按鈕！猜想可能是怕H時的呻吟聲被玩家的爸媽聽到。（笑）由於劇情是觀光旅行，因此背景採用了漂亮的風景照片，經影像處理後看上去極像印象派畫作。這麼做是比較簡易的處理手法，視覺上效果也不錯。排版的設計過於簡陋，容易給人粗糙、潦草的感覺。選項的字體實在太小了！我幾乎看不清上頭寫些什麼。這樣叫玩家要怎麼玩下去呢？存檔畫面中，返回的按鈕也過於迷你，而且顏色與背景相近，容易被人忽略。人物對話中，常常字幕只有顯示到一半，但語音已經把整句話說完了。會出現這種不同步的情況，是因為製作中在插入物件時，沒有將聲音檔作適當的切割和處理。



以內田大姊的畫工和同人團體的能力，我也只能說：他們盡力了。

畫面 指數 5



遊戲可以在Cwin下安裝和執行，但…我還是第一次看到這麼爛的系統，希望下次能改用其他程式製作。

操控 指數 3

大牌聲優們跨刀相助，陣容堅強，可惜聲音檔壓縮過度失真了：本鄉鷹的配樂很不錯。

音效 指數 8

遊戲CG約90餘張。攻略一輪約需2小時。有CG鑑賞功能。

內容 指數 8

平均指數 6

本作適合能接受成人生活題材、希望一窺男同志戀情、與喜歡內田大姊的玩家們。

內田大姊的吸引力



在日文中「菜」與「奈」同音，因此不少出版社或網站會一時疏忽，將「內田一菜」誤植為「內田一奈」。內田的畫作風格，我想讀者們看到一旁附圖就能略知一二。儘管身為BL漫畫市場的元老功臣，各界批評的聲浪還是滔滔不絕：『人物身體像青蛙！屁股像箱子！』、『難以想像這麼爛的畫風還能在市場上撐下去。』內田的確是有越來越退步的傾向，本作居然畫得比《ESCAPE》還慘…。不過既然他畫的那麼糟，為什麼還沒有被淘汰掉，甚至一直佔有一席之地呢？當然除了他有許多業界的友人相助外，我個人認為內田的迷人之處，在於編劇。他的故事不單是構想有趣，成人向的風格也相當貼近人心。以本作為例，光「同志旅行團」的新穎構想，就能引起不少話題。由於長期在麗人雜誌上創作，因此成人向的胃口也抓得很準。進一步準確地揣摩男同志的內心感受與想法，使作品更具真實感，添增不少說服力和吸引力。遊戲劇情發展節奏明快，並穿插許多「有趣」的特殊事件，不至於讓玩家陷入無聊。也因此本作發售時，經過全日各大商家調查，銷售量竟然打敗《HUNKS WORK SHOP！》、《櫻雪》等矚目作，以黑馬之姿勇奪當季最暢銷BL遊戲第二名，其背後自是有一番道理。在遊戲中，故事是直接從『兩位主角分手後，各自尋找新戀情』開始。其實內田特地為此畫了一本漫畫《SWEETEST-TRIPPER》，交代兩人相戀的經過，再讓遊戲接續漫畫的劇情。漫畫由オークラ於2004/04/12出版，有興趣的讀者不妨找找看。最後附上內田個人工作室《bunny hole studio》的網址，喜歡他的讀者可以過去逛逛(http://www.bunnyhole.jp/)。

語音與配樂



配音多由大牌聲優跨刀演出，自然是具一定水準。可惜收音的錄音室似乎效果不良，再者剪接時後製功力不足，加上語音檔過度壓縮，失真的情況非常嚴重，有時甚至出現音量忽大忽小的情況。另外遊戲進行時，配樂音量過大，容易把語音掩蓋過去，使玩家聽不清楚角色間的對話。配樂是由內田的好友，也是Monoceros的音樂負責人本鄉鷹製作。擅長BAND搖滾曲風的本鄉，從前作《ESCAPE》便嶄露頭角，廣受各界矚目。自從近來BLG界便掀起一陣由主角演唱主題曲的風潮，本作自然不能免俗，主題曲《Knock！岳生ver.》，由負責為岳生一角配音的荻原秀樹主唱。曲風輕快活潑，無憂無慮的歌聲，似乎訴說著：遊戲能替玩家洗滌去日常生活的種種煩惱。可惜除主題曲外，本作其他配樂在表現上不盡人意。優點是由於劇情中，角色多已出社會工作，因此稍帶都會成人風格的配樂顯得十分合適。缺點是作曲上不夠親切，太過複雜，難以讓玩家琅琅上口、留下印象。雖然聽得出經過精心創作，也有一番水準，但很難讓人喜愛。以同人遊戲來看待，本作還可以算是一個消遣的小品，如果讀者喜歡內田大姊的漫畫，不妨買來玩玩看吧。







特典大賞



◀初回版特典：《遊戲原聲帶CD》。



▶官網郵購特典：紀念明信片。

MESSE SANOH獨家特典

《收錄後ホヤホヤいんたびゅ～in岳生Disc》，內容收錄了聲優們的感想雜談，有很多有趣的地方喔。



仙境R.O.伝說 格鬥版

9大關卡 頭目級敵人攻擊模式分析

勇闖仙境傳說～各大關卡、BOSS 100% 征服攻略！

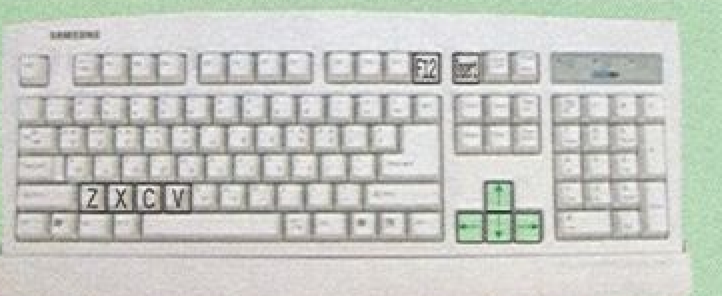
操作指南

搖桿 （選購配備）

上	跳躍
左／右	左右移動
下	蹲下
按鍵 1	小力攻擊
按鍵 2	大力攻擊
按鍵 3	防禦
按鍵 4	特殊動作（限定部份角色使用，魔法師等）
L1 按鈕	暫停

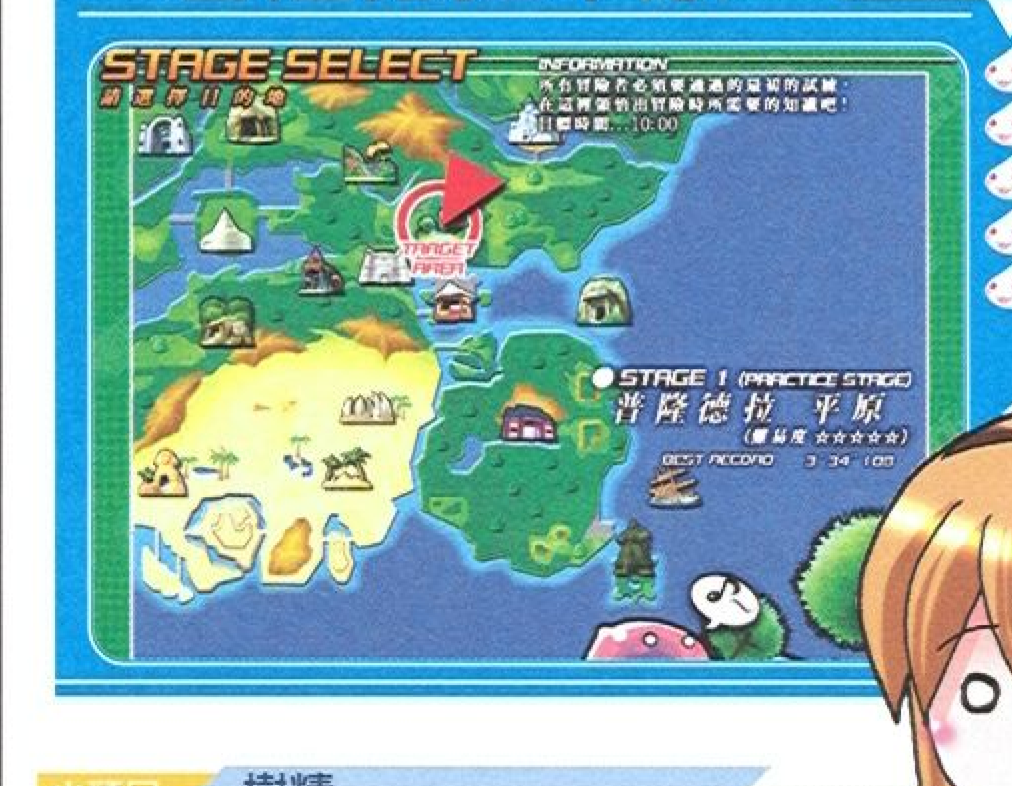
鍵盤

方向鍵	類似搖桿的上下左右功能
Z	小力攻擊
X	大力攻擊
C	防禦
V	特殊動作（限定部份角色使用，魔法師等）
F12 按鍵	暫停
Insert 按鍵	回遊戲主畫面



普隆德拉平原

關卡難易度



小頭目．．．樹精



❶ 左右往返移動
❷ 揮舞樹枝往下方攻擊
❸ 抖落果實攻擊

小頭目．．．蝗蟲



❶ 跳躍著追逐撞擊
❷ 跳躍時有時在空中發出音符攻擊
❸ 約每12秒鐘回到樹幹下發動音符攻擊
❹ 坐在樹幹下時處於無敵狀態



撰文/Hanpin

小頭目……拖火車的大嘴鳥騎士



❶ 拖著一大票的波利左右來回奔馳（每次都會短時間衝出畫面再出現）
❷ 撞上奔馳的騎士會受到嚴重傷害，只能以蹲下的方式來迴避
無法攻擊騎士，只要打倒所有的波利就可以過關

小頭目……蝸牛



❶ 左右往返移動
❷ 伸出觸角攻擊
❸ 一受到攻擊就會躲到殼裡
❹ 躲到殼裡受到攻擊會立刻伸出頭反擊
❺ 伸出頭時遭到攻擊不會馬上躲回殼裡

大頭目……蟲蛹－克瑞米



❶ 蟲蛹時期不會移動也不會攻擊，受到一定傷害就會變成克瑞米
❷ 在空中左右漂浮移動
❸ 灑下鱗粉攻擊，被鱗粉擊中有一定機率陷入中毒狀態
❹ 伸出吸管攻擊
❺ 一旦落地會立刻飛上空中

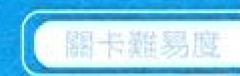
大頭目……瘋兔王



❶ 招喚瘋兔攻擊，瘋兔數量減少到一定程度會繼續招喚
❷ 左右往返移動
❸ 約每 12 秒施展一次滾動攻擊，有效攻擊範圍為正下方
❹ 射出減緩移動速度的毛球
❺ 衝刺攻擊

夢羅克沙漠

關卡難易度





小頭目……力量小雞（＋大嘴鳥）



❶ 第一次上場只要被攻擊一次就會被打敗
❷ 第二次伴隨大嘴鳥群一起攻擊

小頭目……巨石怪 X2



❶ 以時間差的方式先後上場
❷ 第一隻巨石怪會每隔固定一段時間直接以雙拳攻擊
❸ 第二隻巨石怪會每隔固定一段時間投擲大石柱攻擊

小頭目……蚯蚓



❶ 重複著浮出地面 -- 鑽入地下的動作
❷ 只有頭部和尾部會受到傷害
❸ 有相當大的機率會靠近玩家的身邊鑽出

小頭目……皮里恩



❶ 玩家腳底下出現警告標誌表示即將遭受沙柱攻擊，沒移動的話就會被打中
❷ 引發沙浪衝擊，可以用防禦來迴避或是沙浪接近時以跳躍方式閃躲
❸ 無預警的招喚出 3-4 根荊棘塔，碰到荊棘塔會受到傷害然後崩塌。
❹ 伸出長舌攻擊，可以用防禦或跳躍的方式閃躲。
❺ 發動砂龍攻擊，砂流會環繞著玩家，一撞擊到砂流就會受傷，不移動就不會受到傷害

大頭目……蟻后




❶ 和六隻黑蟻一起登場
❷ 戰鬥時亂數招喚不同的螞蟻兩隻從空中降下
❸ 一開始只有羽翼部分會受傷，羽翼被打掉之後變成昆蟲身體部分會受傷
❹ 羽翼破壞後會從頭部或尾巴噴射蟻酸攻擊
❺ 昆蟲身體被破壞後以人形的姿態揮舞兩把大刀在空中舞動攻擊



斐楊洞穴

關卡難易度



小頭目．．．殭屍和妖道



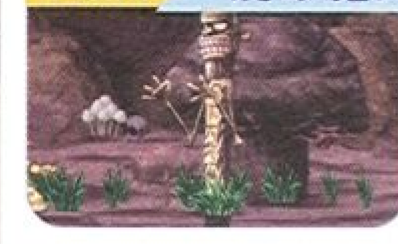
1. 殭屍以跳躍突進的方式施展抓擊
2. 在妖道的面前跳躍的話會被打落地面
3. 妖道在散發鬥氣之後的攻擊如果擊中玩家，會接著發動連續技攻擊使玩家大失血

小頭目．．．鬼火群



1. 飄浮的鬼火跟飛彈一樣，碰觸到會受到傷害而鬼火會消失
2. 只要隨便一次攻擊就能打倒鬼火而不受傷
3. 在鬼火靠近的瞬間按下防禦可以不受傷而使鬼火消失
4. 戰鬥一開始時如果使用連續空中跳躍可以躲過鬼火群第一波攻擊

小頭目．．．將軍魔碑



1. 只有頭部會受到傷害，碰到身體部分則會受傷
2. 以手掌毆打
3. 以拳擊地引發衝擊波攻擊

小頭目．．．九尾狐群



沒什麼特別攻擊招式，也不需要特別的戰鬥技巧

小頭目．．．岩石



1. 從畫面右方出現往左方滾動
2. 岩石魔法防禦力高超
3. 滾動期間強制將畫面往左捲動，所以無法用跳躍的方式逃離
4. 不破壞岩石的話畫面捲動到最左邊會因為撞到牆壁自行破裂消失

小頭目．．．鬼女



1. 受到攻擊後會變成半透明狀態，此時無敵
2. 持著短劍攻擊，只要鬼女拿著短劍的時候即使受到攻擊也不會變成半透明
3. 招喚鬼火，招喚出來的鬼火只要打倒鬼女就會消失

小頭目．．．陷阱地帶



1. 從地面出現尖牙刺擊
2. 只要到達畫面右端就可以繼續前進

大頭目．．．月夜貓



1. 招喚出兩隻九尾狐後離開
2. 九尾狐變成月夜貓模樣圍繞在玩家身邊攻擊，玩家一跳躍就會被大鐘擊落
3. 打倒兩隻冒牌月夜貓後真身才會出現
4. 揮舞大鐘攻擊
5. 飛踢後將大鐘貫入地面後踢擊大鍾，鐘聲狀態下碰觸大鐘的話除了會受傷，還會短時間陷入麻痺狀態

獸人村落





小頭目．．．曬衣竹竿、獸人女戰士



1. 打壞曬衣竹竿時如果有其他的敵人在畫面上，所有敵人會逃離現場，獸人女戰士登場
2. 揮舞大斧攻擊
3. 飛吻攻擊
4. 衝刺突進攻擊，靠近畫面邊緣時改用頭槌撞擊

大頭目．．．獸人英雄



1. 招喚獸人戰士長攻擊
2. 衝擊波攻擊，命中的話玩家會被彈到空中
3. 高爾夫球攻擊，把劍向高爾夫球桿般揮舞引發衝擊波，這種衝擊波移動一段距離就會消失
4. 跳躍震動攻擊，跳躍著地引發的震動有傷害作用，在他落地前跳躍的話就不會受傷
5. 持盾衝撞

依斯魯德島洞穴

關卡難易度



小頭目…人魚(第一次)



第一次登場的人魚由於不是在水中所以非常弱

小頭目…羅達蛙+達拉蛙



1. 一開始達拉蛙不會移動和攻擊，六隻羅達蛙噴射泡沫攻擊，可以用蹲下閃躲
2. 打倒六隻羅達蛙後達拉蛙開始移動攻擊
3. 噴射泡沫攻擊
4. 伸長舌頭攻擊

小頭目…人魚(第二次)



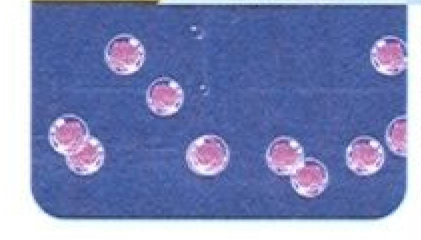
1. 引發水波龍捲攻擊
2. 招喚三隻氣泡蟲攻擊
3. 突進衝擊兩次
4. 引發小型水波龍捲攻擊三次，龍捲軌跡沿著地面

小頭目…拖火車的巫師



1. 來回逃跑中拖著許多怪物
2. 在第三次從畫面跑出來時發動火牆術被怪物群衝破而陣亡
3. 留下一堆怪物讓玩家清除

小頭目…氣泡蟲



無論是氣泡蟲還是其他怪物，一被打到就會立刻出現一隻，一段時間可以前進後就不會再重生

小頭目…梅納海葵



1. 以觸手攻擊
2. 攻擊發光的觸手可以給予傷害
3. 往左移動
4. 往右移動
5. 從地面出現的觸手可以用服事技能「光之障壁」防禦

大頭目…狄奧斯



1. 眼睛發出紅光就是要發動攻擊的訊號，一看到他眼睛發光立刻靠近牠(重疊可)蹲下可以完全不受傷
2. 重複往後跳以鬍鬚揮擊，此時眼睛還不會發光
3. 受到一定傷害後轉換攻擊模式，張開頭上的大嘴狂咬，只要靠近牠身邊蹲下就不會受到傷害
4. 張開大嘴吸取地面攻擊，同樣靠近牠蹲下就可以閃過
5. 從口中吐出石頭攻擊，蹲下就可以閃開
6. 引發魔法陣，碰到魔法陣會無法移動，玩家無法動彈時會噴出石頭攻擊；無法移動的時候蹲下可以閃過石頭
7. 受到一定傷害之後再次變換攻擊模式
8. 從口中吐出石柱往前攻擊，被打中的話會飛到畫面最側端；蹲下就可以閃過
9. 從口中吐出石柱往下攻擊，石柱落下時可以用防禦閃躲
10. 引發魔法陣，碰到魔法陣會無法移動，玩家無法動彈時會噴出石頭攻擊；無法移動的時候蹲下可以閃過石頭

吉分洞穴

關卡難易度



小頭目…巨大白幽靈



1. 招喚四隻白幽靈攻擊；白幽靈移動方式有在空中畫圓移動和左右飛行移動兩種
2. 手掌攻擊，蹲下就可以躲過

小頭目…傀儡娃娃



1. 娃娃本體不會受傷，只能攻擊操作部位
2. 娃娃使用蠟燭進行火焰放射攻擊，有時會只噴出一顆火球
3. 操作棒撞擊→娃娃部位進行攻擊→跳飛離開，依此順序行動

小頭目…南瓜先生



1. 從畫面一側衝刺攻擊，命中的話會以手杖連續突刺攻擊
2. 從帽子拿出迴旋標投擲攻擊
3. 跳躍時拿著手杖向下急速突刺，此時受到玩家攻擊的話會短時間倒地不起
4. 從帽子飛出蝙蝠攻擊
5. 將手杖變成三把在空中迴轉揮舞攻擊，此時玩家被打中的話有可能因為連續攻擊而亡
6. 以手杖割裂地面，從裂開的地面會噴出大量蝙蝠攻擊

小頭目……夢魘



❶ 擺好衝刺姿勢後展開突進攻擊，此時打中牠的鼻子可以讓牠停下來
❷ 招喚出巨大鐮刀攻擊，可以用防禦閃躲
❸ 垂直跳到畫面之外再立刻跳回原地

大頭目……死靈



❶ 一登場會立刻使用霸體(身體被一層火焰包圍)
❷ 基本上會左右移動，只要一停下來就是要發動攻擊的時候
❸ 挑撥玩家後展開通常攻擊，然後招喚兩匹夢魘；挑撥對玩家完全沒有影響，但有一定機率可以自行補血
❹ 這裡出現的夢魘在突進攻擊時打中牠的鼻子無法讓牠停下；打倒死靈後會跟著消失
❺ 跳躍後使出大地之槌，接著使用空中瘴氣斬，落地後使用瘴氣斬。
❻ 大地之槌引起的地震會使玩家受傷，跳起來就可以閃開；和死靈重疊就不會受到地面瘴氣展的傷害。
❼ 受到一定傷害後會變換攻擊模式。
❽ 施展怒爆瘴氣斬
❾ 挑撥玩家→普通攻擊→招喚兩匹夢魘
❿ 挑撥→衝刺攻擊兩次
⓫ 空中瘴氣斬→瘴氣斬→空中瘴氣斬→狂擊瘴氣斬
⓬ 服事的光之障壁無法防禦飛行的瘴氣

普隆德拉北方～迷藏森林

關卡難易度

小頭目……騎士二次光臨



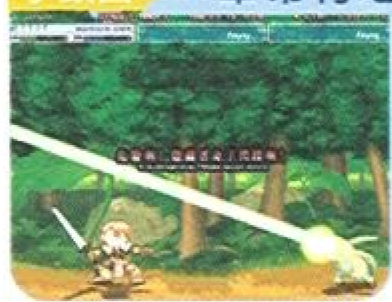
❶ 同樣拖著怪物來回在畫面跑動，一樣可以用蹲下閃躲
❷ 沒閃躲掉的話這次他會來回踩踏玩家3-4次後才跑開
❸ 打倒跟在騎士身後總共5隻艾吉歐蜈蚣就可以過關

小頭目……巫師二次光臨



來回跑動中一次留下一隻艾吉歐蜈蚣，總共三隻

小頭目……畢帝特地龍



❶ 剛出現的第一發火焰不具有傷害效果
❷ 劍士如果使用霸體的話會被前方雷射一發致命
❸ 往空中發射全方位雷射，待在地面就不會受傷
❹ 垂直跳躍落地後發出沿著地面的雷射，跳過牠站在牠的背面就不會受傷
❺ 火球六連發攻擊，站在火球落地點和地龍兩者的中間地方就不會受傷

小頭目……畢帝特飛龍



❶ 畢地特地龍被打倒後接著上場
❷ 登場時的第一發雷擊術不具傷害效果
❸ 牠所發出的雷射和畢帝特地龍不同，可以防禦閃躲
❹ 發出雷射沿地面攻擊
❺ 從空中發出雷射向下方攻擊
❻ 雷擊術三連發攻擊

小頭目……畢帝特地龍+畢帝特飛



❶ 打倒飛龍後地龍會復活，然後飛龍跟著復活
❷ 兩個行動模式和剛剛的戰鬥一樣，但是生命值只剩一半

小頭目……蜂后



❶ 首先只出現5隻蜂兵，打倒後陸續出現12隻蜂兵，全部打倒後蜂后登場
❷ 上下漂浮往左右移動
❸ 移動一段時間後停止，開始招喚蜂兵、指揮蜂兵攻擊
❹ 身邊有蜂兵圍繞的時候，玩家的攻擊優先由蜂兵承受
❺ 發動閃擊兩次

小頭目……小巴風特



❶ 一開始只有兩隻出現，被打倒後立刻出現兩隻、過一會再出現兩隻
❷ 吐出瘴氣彈攻擊

大頭目……巴風特



❶ 招喚小巴風特攻擊
❷ 揮動大鐮刀攻擊，攻擊範圍超大，如果站在牠的背面就不會受傷，或是利用兩次跳躍避開紫色瘴氣部份
❸ 投擲鐮刀攻擊，蹲下或站在牠背面就可以閃躲
❹ 吐出瘴氣彈攻擊，距離遠一點的話蹲下就可以閃過
❺ 跳躍後落地時一邊揮舞鐮刀一邊衝刺攻擊
❻ 受倒一定傷害後改變攻擊模式
❼ 在空中旋轉鐮刀落地後以鐮刀突刺攻擊，站在和牠重疊的位置或是背後就可以躲開
❽ 跳到空中吸收瘴氣，吐出大瘴氣彈攻擊，威力超強
❾ 跳到空中後向下方吐出大量瘴氣彈，同時兩手也射出瘴氣彈攻擊，只要不是在牠的正下方就不會受傷
❿ 戰鬥時只要看到牠跳躍就盡量移動到牠的背後。

普隆德拉街上～頻繁的恐怖主義

關卡難易度



小頭目 瘋兔



攻擊模式跟第一關相同

小頭目 蟻后



除了不會從空中落下螞蟻之外，其餘攻擊模式和第二關相同

小頭目 月夜貓



攻擊模式和第三關相同

小頭目 獸人英雄



攻擊模式和第四關相同

小頭目 狄奧斯



攻擊模式和第五關相同

小頭目 死靈



攻擊模式和第六關相同

小頭目 巴風特



攻擊模式和第七關相同

大頭目 卡普拉小姐



1. 鞠躬之後就會展開攻擊（有時沒鞠躬一樣會攻擊）。
2. 受到一定程度傷害後腳下會蹦出火花，此後就不會再鞠躬
3. 施展分身攻擊，只有腳下有影子得才是本尊；分身所施展的大斧攻擊一樣有傷害力
4. 以劍施展怒爆，攻擊範圍涵蓋大約八成的畫面
5. 招喚四張卡片包圍玩家降低靈敏度
6. 招喚大量飛劍攻擊，飛行的劍無法以跳躍避開但是可以擊落，不過只要第一把飛劍沒擊落，所有的飛劍會全部命中玩家；站在她背後的話不會受到傷害
7. 使用各種武器輪流毆打攻擊
8. 擊倒後就可以破關。在破關畫面按任何按鍵取消破關畫面的話會導致無法使用初心者這個隱藏角色，要特別注意。

機械帝國內部（隱藏關卡）

關卡難易度



進入本隱藏關卡條件：

1. 必須將包含隱藏職業「初心者」在內的所有七種職業全部破關一次之後才能選擇。
2. 將七種職業全部破關一次之後，此隱藏關會出現在第八關「普隆德拉街道的暴動」裡。
3. 過關方式為倒數計數 100 ，每打倒一個敵人計數減一。

小頭目 マンクルポ(Mankurupo)和不愉快的 BOT 們



1. 左右移動
2. 一邊揮劍一邊移動；揮劍前會有預備動作，如果沒在此時拉開距離而被擊中的話，會受到重傷。
3. 施展霸體
4. 站在原地揮劍，被擊中時會被震退

小頭目 拖火車的大嘴鳥騎士



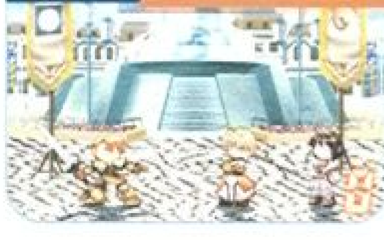
1. 倒數計數剩 70 左右時登場。
2. 與前兩次登場不同，此次防禦大幅降低，只有 HP 稍高，打倒可能（不打倒也能過關）。
3. 左右移動。
4. 停在原地揮舞劍。
5. 上下攻擊五連斬。

小頭目 拖火車的巫師



1. 倒數計數剩 40 左右時登場。
2. 只會來回走動，雖然會詠唱魔法但是沒有任何功用。
3. 不打倒也能過關。

大頭目 GM001 和 GM002



1. 倒數計數 0 時出現。
2. 說完話之後瞬間移動消失，過關。



本格派シミュレーションRPG ホワイトダイアモンド

白色魔法石

White Diamond 2

快速主線劇情攻略

DATA	
遊戲類型	戀愛角色扮演
製作開發	SystemSoft
代理發行	光譜
網　　址	http://www.ttime.com.tw/

《白色魔法石》是一款以復興城鎮為目標，一邊和怪物周旋，一邊和可愛的少女們培養戀情的遊戲。遊戲系統採用開放式，玩家可以在任何時間前往任何地點，但是卻又礙於遊戲內的時間限制，使得到處閒晃只有Game Over的下場。這時候，就是攻略登場的時候了！

上手指南

1.避免在地圖東奔西跑浪費時間最有效的方法：接下任務要去掃蕩魔物的時候，順便把路上經過的所有已開放地點全部進去掃蕩一空，就不必再另外花時間來囉。

2.城市的復興程度和女主角們的任務有間接關係，和愈多女主角好，城市才會復興得愈好。

戰鬥提示

1.遊戲初期建議將「礦工」編入夥伴隊伍，既可以當最佳防禦肉盾擋在前線，有空的時候還可以在地上挖洞阻礙敵人行進(掘地)。

2.戰鬥設定在同一個回合內打倒一個敵人就可以再攻擊一次，但是近戰系的角色經常會因為已經用光移動力，而不能再去攻擊。建議讓一些近戰夥伴分頭將多位敵人各削一些 HP ，再由遠攻系的夥伴，例如：艾雷娜、獵人，站在原地悠閒地一箭一箭射殺敵人。

人生以睡覺爲第一優先！ 沒事做就睡覺吧！

01 返鄉

遊戲一開始劇情對話結束之後，便會展開戰鬥，戰鬥前撒拉夫會提醒阿爾貝特穿上裝備，不過這場戰鬥相當簡單，沒有穿裝備也能輕鬆獲勝。







撰文 / 火狼







02 視察街道

回家見過久別的父母之後，阿爾貝特必須到街上視察，這時候只要到城鎮中共 4 個街區看一下，便可以回到城堡二樓自己的房間睡覺。至於要不要和居民們打招呼，就看玩家的意願了。

※這時候是否有前往和各女主角打招呼，會影響之後事件的對話內容。



03 遭到魔物入侵的水井

睡醒之後，村民前來請託調查水井受到污染一事，這時候阿爾貝特便可以出城，前往『西方街道』→『往井口的地下道』，這一次，請務必穿上裝備，必要的時候，唯一的一瓶恢復藥也請喝了吧。



04 世界地圖開放

經過這個事件，阿爾貝特出城時，會發現世界地圖已經全部開放，玩家可以任意前往各地點。但是礙於時間因素，建議玩家先掃蕩城市兩邊的『西方街道』和『傑斯尼亞』，之後便可以回家睡覺了。



05 西方街道被封鎖

水井事件經過三天以後（睡三天，或者去掃蕩敵人），塞巴斯汀會前來報告『西方街道』被大石頭阻擋無法通行的事。先去找『樵夫』說話，再前往『西方街道』，遇見獨角獸，提醒玩家去找在人類和非人類之間都可以溝通的人。先回城堡找『妮緹』，提示『去草原尋找艾雷娜』。到了草原之後，會因為對話選項與之前是否見過艾雷娜，影響這次艾雷娜會否加入。前往『古斯科』→『東方山中洞窟』，掃蕩敵人。前往『西方街道』，道路便可開通。此時如果艾雷娜沒有加入，阿爾貝特會將身上所有的錢給獅鷲做為報酬。





06 行商來訪

回城睡覺，醒來之後，由於道路開通，行商再度來訪。前往『旅館前面』找『行商』說話，將他帶回城堡。商談之後，拉札羅老師會離開。



07 狼人入侵

開會結束之後，找『妮緹』說話，得知旅館老闆娘來過的事。到旅館去找『旅館老闆娘』說話，得知門口守衛有所異樣。到城門口找『守衛』說話，剛好索菲亞經過，阿爾貝特決定到『教會』找她詳談。到教會找『索菲亞』說話，拿到『香水』。到旅館，對旅館老闆娘按滑『鼠右鍵』，將香水交給她，觸動事件，原來守衛事狼人變身的。這次事件中，阿爾貝特第一次聽到『白鑽石』，展開了本遊戲的劇情重點。



08 白鑽石

回城討論之後，阿爾貝特決定去詢問知識可能很淵博的『卡特莉奴』，卡特利奴答應尋找相關資料。回城睡上一覺，再去找『卡特莉奴』說話，了解一下卡特莉奴的發展進度。再回城睡一覺，重複以上步驟。



09 難得一見的地震

再次回城睡覺，醒來時會發生地震，到街上4個街區去視察一下，便可回城睡覺。醒來時，妮緹告知古斯科發現大洞窟。前往『古斯科』→『謎之洞窟』，在這裡第一次見到『蓋貝洛斯』，並拯救了『火之精靈　沙拉曼達』。



10 大地與樹之精靈　多莉亞德

回城和父母報告以後，必須先讓阿爾貝特以外的其他夥伴全部離隊，接下來便獨自一人前往『羅森』→『森綠森林』。獨自進入森林的阿爾貝特中了毒，不得不先回城，在病床上躺了6天，這段期間內，女主角們的好感度如果夠高的話，就會來探視阿爾貝特。病好之後，拉札羅老師也回來了，繼續開會討論未來的行動。再次前往『羅森』→『森綠森林』，這一次可以帶夥伴一起前去了。過關之後，帶著一隻昏迷的妖精龍一起回魯安布魯克。



11 水之精靈　妮雷德

前往『艾貝爾湖』→『清水湖畔』，拯救水之精靈。但是好不容易救到水之精靈，她卻來不及說出風之精靈的所在位置，就消失了。只有先回城開會討論，會後拉札羅老師再度離開。



⑫ 風之精靈　希爾芙

回房間睡上一覺，醒來後，塞巴斯汀拿著找到的舊信件給阿爾貝特看，妖精龍多拉可終於想起來風之精靈的所在地。前往『克羅伊茲海姆』→『風之溪谷』，拯救風之精靈。之後，四位元素精靈將對阿爾貝特展開試驗，要求阿爾貝特打敗他們四人聯手。過關之後，返回魯安布魯克，睡上一覺。



⑬ 魔物大舉入侵

醒來以後，妮緹匆忙告知魔物入侵的消息。阿爾貝特匆忙應戰，在這一次的戰鬥中，遊戲會安排幾位居民一同參戰。如果玩家之前沒有練過這些居民，就必須由阿爾貝特單挑這一群怪物。戰鬥結束後，拉札羅老師回來，而和阿爾貝特好感度最高的女主角將會受傷，住進教會的診療索。如果玩家和所有女主角的好感度都很低，那麼這時候受傷的就會是女傭『妮緹』。



⑭ 龍族之神　白金龍

為了了解事情的來龍去脈，前往『聖盧貝克山』→『往聖地的道路』，打倒黑龍，晉見白金龍，帶著『龍鱗』返回魯安布魯克。回城後，前往『教會』的『診療所』，將龍鱗給受傷的女主角。回到城堡，進入『地下室』，會發現真正的白鑽石。回房間睡一覺，再度前往『教會』的『診療所』，探視受傷的女主角，得知狀況已經好轉。再次回房睡覺，醒來後，出門視察，會發現受傷的女主角已經病癒回到自己的家。



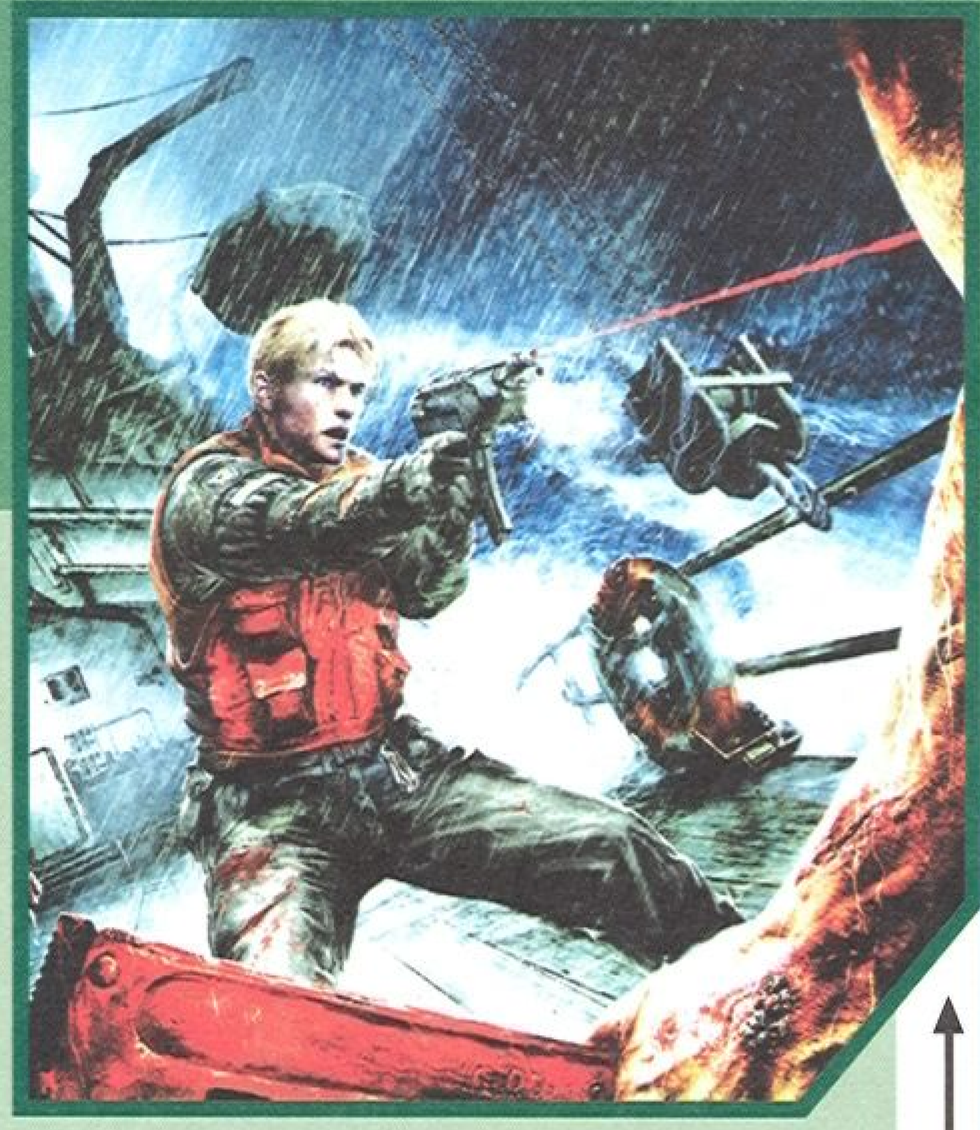
⑮ 最終決戰

和『撒拉夫』說話，取得母親的遺書。和『拉札羅』老師說話，說明遺書的事情。回房睡覺，醒來之後，拉札羅老師前來告知遺書研究結果。和『拉札羅』老師說話，選擇『好了』，隨後踏出城堡大門，在大門口與全鎮居民召開大會。會後留下來和阿爾貝特說話的女主角，就是將與阿爾貝特有結婚結局的女主角。之後，整理好裝備，調整好出擊隊員，就可以前往『西方街道』→『白鑽石』，進入最終決戰。



至此，遊戲時限還剩下４９天，為什麼距離時限會還有超過一半的時間呢？難道這遊戲其實很簡單？這是因為本攻略僅包含劇情主線，如果有意使城鎮完全復興的玩家，在每次主線劇情之間的空閒，也就是攻略中常常提到要玩家去睡覺之前，必須把握時間，一面四處掃蕩各區的魔物，一面與女主角們發展感情。礙於篇幅有限，這些牽扯到複雜的時間計算的事情，就先不提出來困擾玩家囉！





零度恐懼 COLD FEAR

通關寶點看這裡！

帶你克服內心深處的恐懼感

DATA	
遊戲類型	冒險
製作開發	Darkworks
發行公司	利迪娜
預定上市	已上市
中文官網	http://www.leadinia.com/games/coldfear/

作者的遊戲小祕訣

遊戲中仔細搜索每個房間角落，彈藥往往藏在那裏，彈藥是你玩下去的通行證。儘量避免戰鬥，無謂的搏殺只會減少你的生命和彈藥。戰鬥時要儘量朝重要部位射擊，「爆頭一擊」是迅速解決僵屍和節省彈藥的好辦法。當怪物被打倒後還會爬起來，在此時可用腳踐踏它們的頭部，可使之迅速死亡，如此能節省大量的彈藥，但只適用於單打獨鬥的時候。如果地上有寄生怪爬動，也儘量用腳踩死，否則它會爬到你不注意的地方偷襲，鑽入屍體的話也會變成僵屍。另外，體力槽決定你跑動的時間和距離，在調查環境或安置炸藥之前務必要保證體力的充盈。

基本操作小教室

鍵位	動作
WASD	前後左右
滑鼠右鍵	瞄準
滑鼠左鍵	射擊
滑鼠滑輪	切換武器
C	下蹲

鍵位	動作
Shift	主角視角
Ctrl	抓扶欄杆
F	填充子彈
空白鍵	跑動／行走
P	暫停

撰文／楓紅一刀流

開啓！海上喋血的序曲

一艘俄國捕鯨船在北極海上遭遇到猛烈的暴風雨，一隻貨櫃發生傾覆，神秘的病毒發生泄漏，船上的人們變成狂暴的僵屍，隨後趕到的特警也在船上遇到變故，唯有湯姆漢森（Tom Hansen）僥倖存活，他要單槍匹馬地面對驚濤駭浪和密布的僵屍，在船上搜集線索逃出生天。



故事在暴風雨中展開

通關寶典 1 尋找緊急事件通訊磁卡

FIND THE EMERGENCY RADIO CODE

輪船搖擺不定，顛簸的甲板上不斷有巨浪拍打過來。漢森步履蹣跚地沿著甲板右舷前行，找樓梯上去穿過甲板到左舷，往回走看到一名傢夥被巨浪打到海裏。沿左舷進入走廊，漢森翻譯上面的俄文是儲藏室，用槍打壞門旁的接線盒進去。進入儲藏室的走廊看到兩名傢夥在倉皇地對話，將他們殺掉後搜索幾個房間，找到彈藥和藥包，其中一間還埋伏一名槍手。回到走廊在門邊調查藍色閥門，用它啓動消防系統將走廊上的火牆澆滅，往前走進入軍械庫（Armory）。樓梯口的門通往宿舍區（Crew Quarters），沿樓梯下去到被水淹沒的冷庫區域（Portside Cold Rooms），搜索水中的屍體拿到上層甲板的鑰匙（Upper deck Key）。



打壞接線盒









進入宿舍區的走廊（Upper Main Deck），這裏有醫務室和宿舍，可找到藥包和彈藥，用鑰匙打開走廊盡頭的門到下層甲板。走廊上有火不能穿行，這裏有四個房間，分別是廁所、廚房、休息室和寢室。廁所和休息室裏有埋伏，殺掉槍手拿彈藥。由休息室到廚房，穿過廚房來到走廊，這時發現已穿到火牆的另一邊，用牆邊的閥門將火牆熄滅，一名俄國人被火燒掉，不要接觸他的身體。推門來到外面甲板，在盡頭屍體旁找到紙條，沿通道前行殺掉兩名槍手拾取彈藥，找樓梯下去殺槍手，這裏有三道門，無標識的大門裏有藥包，進入寫有宿舍（Dormitory）字樣的門。在宿舍裏能找到藥包和日記，屍體上有彈藥拿，走進廁所觸發劇情，從死去的Lansing屍體上拿到磁卡，接下來第一隻僵屍出現，可以不理會他，跑出門會有第一次存檔機會。





通關寶典 2 尋找通訊室
FIND THE RADIO ROOM

回到前甲板會發生激戰，如果沒有殺掉第一隻僵屍，可幫助這裏的槍手會幫忙解決僵屍，如果曾將那只僵屍殺掉，這時槍手會朝漢森射擊，先解決他再消滅隨後的兩隻僵屍，後面的場景會不斷出現僵屍，爆頭是最有效的解決方法。往甲板另一側的儲藏室（Storeroom）走，小心路上搖擺的吊鉤。調查地上的屍體，到屋子中央拿到AK-47，箱子上還有一張紙條，隨後屋頂跳下一隻僵屍，將它打倒由滅火器邊的小門穿出去。後甲板的走廊將僵屍爆頭，進入主甲板打開5號艙房（Hold 5）的門，先消滅裏面拿著AK－47的槍手，從架子上拿到一隻手輪（Handwheel）和藥包。回到走廊打倒兩隻僵屍，從架子上拿彈藥，沿樓梯下到水淹的冷庫區域，在有平臺的門使用手輪並存檔。



進入冷藏倉庫在控制臺上找到紙條，由樓梯下去找到捆有鯨魚的平臺，在它前面的地上拾到通訊室的鑰匙（Radio Room Key），這時鯨魚發生一陣抽搐，有五只有觸鬚的寄生怪爬出來，將它們射殺後用藥包療傷，然後按原路殺回主甲板進入寢室區域。按原路走，在上層甲板的走廊會遇到變異軍人破門襲擊，打倒它由盡頭的電子門出去到走廊，來到原來有火牆的地方，上樓梯找到艦橋的門，用鑰匙（Radio room key）開門進去。打倒兩隻僵屍進入左側的通訊室。利用桌上的通訊器材和中央情報局聯絡，彙報船上發生的變故，原來漢森並非是唯一的幸存者，接下來他要前往後甲板尋找同樣存活的俄國軍官Yusupov，出門時存檔。



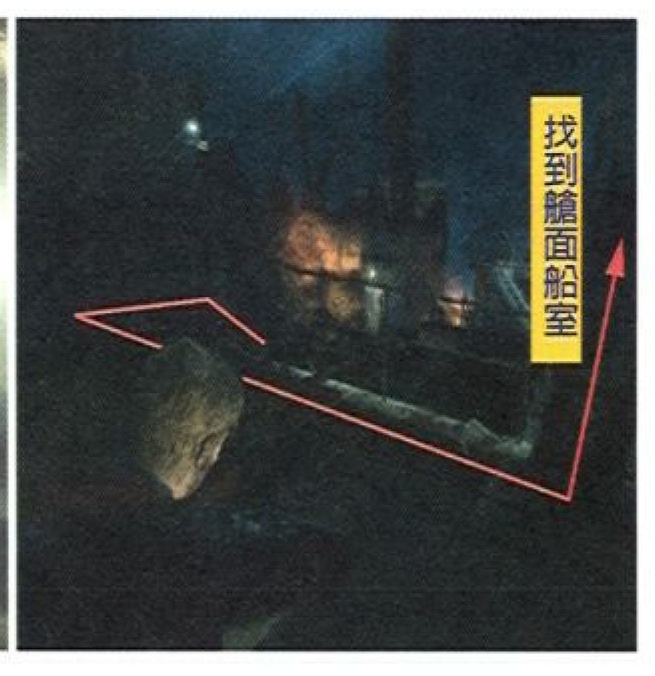


通關寶典 3 尋找上校
FIND YUSUPOV

接下來要返回到後甲板，遊戲開始的位置附近，只是原來的路被阻住了，要按以下的路線行走。離開通訊室殺掉樓梯上的僵屍，下樓梯由走廊右側的門到前甲板，看到下面甲板的士兵正在與一群僵屍激戰，跑過天橋站在樓梯口等僵屍走過來殺掉，然後解決掉兩名士兵，跑下樓梯往左進入儲藏室。穿過儲藏室到後甲板，沿走廊出去是船左舷，來到甲板殺掉士兵和僵屍，小心巨浪的拍擊和空中擺動的吊鉤，同時還要仔細地搜索彈藥，由樓梯上兩道平臺在頂部找到艙面船室（Rear Deckhouse），進門會有存檔機會。



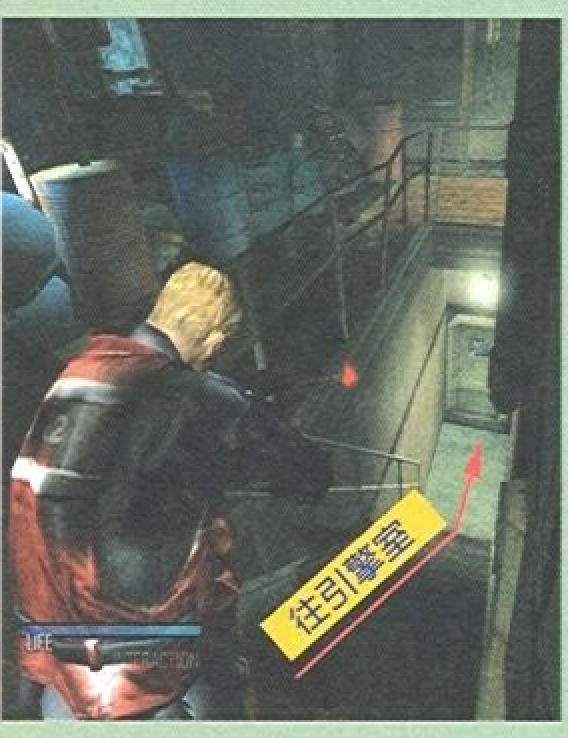




通關寶典 4 解救安娜
FREE ANNA

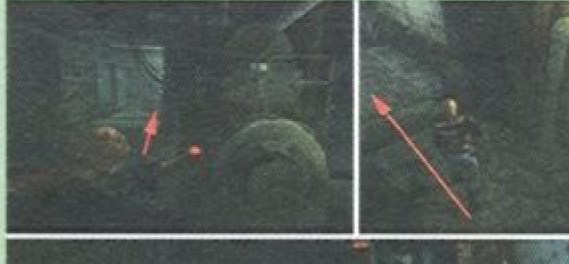
進入房間在地上找到奄奄一息的 YUSUPOV，他對漢森講述一段話後死去，殺掉出現的寄生怪，在他屍體附近找到一把矛槍（Speargun）和日記，閱讀日記會得到兩組密碼，BP070191：後甲板一密碼門的密碼：AP250486：主甲板Anna所在房間的密碼。回到後甲板收到中情局的指令，要漢森前去尋找船長Lubenski的下落，但漢森堅持先找到安娜瞭解這裏曾發生的事情。下樓梯到甲板，在盡頭有兩道原來進不去的門，現在進入右側的鐵門觸發劇情。看到一隻寄生怪爬到一名士兵的屍體裏，隨後變成僵屍的士兵爬起來朝漢森撲來，殺掉它後注意搜索屍體，將爬出來的寄生怪踩死，由房間的樓梯下去到引擎室。





引擎室有兩條路，先沿左側狹窄的樓梯下去，右邊是一道電子門，繼續前走會遇到兩隻僵屍，殺掉它們到走廊盡頭，看到牆上的寄生怪母體，引爆下面的油桶將它燒死。在走廊盡頭的電箱上拿到傳動室的鑰匙（Propeller Shaft key），用它打開樓梯房的電子門進入傳動軸房間，存檔。由樓梯跑上去殺掉兩名僵屍，從屍體旁拾到霰彈槍（Shotgun），用它來爆僵屍的頭是絕佳武器。注意天花板和地上都可能有寄生怪，清理掉後跑到中央的平臺操作控制臺，接通前方的天橋。天橋另一端會爬過兩隻僵屍，殺掉後過天橋再殺兩隻僵屍，在箱子上拿到進入冷庫的手輪，然後上樓梯射爆門旁的藍色接線盒開門出去。

回到引擎室再次下那道狹窄的樓梯，走到走廊中部找樓梯上平臺，在箱子上拿到矛槍彈藥和藥包，往前進入引擎室走廊。在引擎室通道（Engine Room Access）消滅兩隻僵屍和寄生怪，穿過去是倉庫走廊（Cargo Hold Corridor），兩側有很多房間，在冷藏室3（Cold Room 3）有Yusupov的日記和彈藥：冷藏室4













通關寶典 5 保護安娜前往通訊室
ACCOMPANY ANNA TO THE RADIO ROOM



在離開前先搜索房間，找到藥包和彈藥，地上還有紙條，接下來的任務是護送安娜前往通訊室，如果安娜路上死亡便會Game Over。出屋後往左殺掉一隻僵屍，由T字路口往右轉來到上層甲板。按原路穿過寢室區，到上層甲板的醫務室治療一下，穿出走廊的門到下層甲板，沿走廊右走上樓梯。

進入通訊室安娜開始聯絡，得知她的父親失蹤，為此兩人要想辦法改變航線，漢森將安娜留在了通訊室，從她中拿到一張冷藏庫的磁卡，他要想辦法到冷藏庫找到Lubenski船長，並且找到自動航行程式的認證磁卡。

(Cold Room 4)有藥包和AK-47彈藥。上臺階用手輪打開門進去，穿過天橋來到被水淹沒的冷藏庫區域，注意牆上的線盒會往水裏導電，水裏周期性地通過電流，趁電線閃過電火花之後迅速往樓梯趟水過去。殺掉樓梯上的僵屍，上去回到主甲板。沿走廊過去找到一道電子門，裏面傳出安娜的聲音，用日記裏的密碼開啓電子門，進去後見到安娜，看來她並不信任漢森，拒絕透露任何的情報。



拿到藥包和彈藥並往倉庫



趁電花閃過後渡水

通關寶典 6 尋找自動航行程式認證密碼
FIND THE AUTOPILOT UNLOCKING CODE

在艦橋殺掉僵屍，出門到走廊下樓梯，由下層甲板的門出去到前部甲板，在門口附近遭遇到三隻僵屍，殺掉他們後往前過天橋，下樓梯來到前甲板，途中還會遇到兩隻僵屍，由左邊的門進入儲藏室。在儲藏室裏還會遇到僵屍，殺掉它後燈突然壞掉了，在黑暗中摸索半天才找到出去的門。來到後甲板往左走，在船舷躲避不時襲來的驚天駭浪，還有搖擺不定的吊鉤。到前甲板找到那兩道電子門，左邊的門用安娜給的磁卡可以進去了。進入水泵控制室(Pump Control Room)，射殺天花板和地上的小寄生怪，在箱子上拿到紙條，然後操作牆上的開關啓動船底的排水泵，這樣冷庫走廊的水被排空了。下樓梯來到引擎室，殺掉寄生怪後找左邊的樓梯下到底層，由中部的樓梯上去到引擎室通道進入倉庫走廊。


水泵控制室

走廊上到處懸挂著枯屍，左邊的門被怪物毀壞出不去，由盡頭的門來到一處大廳，很多俄國軍人變成僵屍，還有很多未變異的士兵與之作戰，先將樓上的士兵射殺，慢慢將僵屍和寄生怪清理掉，附近的油桶是很好的武器，然後上樓梯開門來到冷藏庫區域。這裏的水已被排空，進入冷庫1(Cold Room 1)殺掉僵屍。在冷庫2找到很多的逃生艙，船長已經死亡，在附近找到船長辦公室的鑰匙(Captain's Quarters Key)。回到走廊由盡頭樓梯上去進入上層甲板，穿過宿舍區走廊到下層甲板，沿走廊往左走到盡頭，用鑰匙開門進入船長辦公室(Captain's Quarters)，調查桌上的書籍找到自動航行程式認證密碼，與安娜通話後貨輪航往一處鑽井平臺，接著要和她到瞭望塔會合。


拿到船長辦公室鑰匙

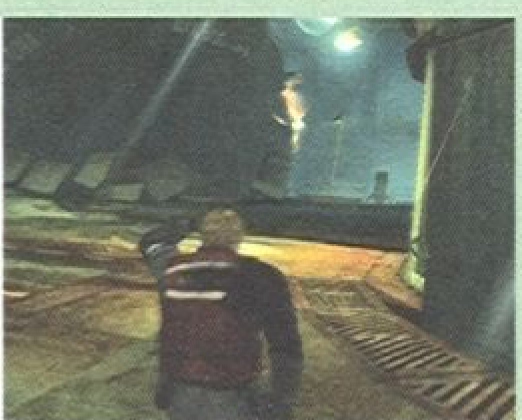
通關寶典 7 與安娜在瞭望塔會合
REACH ANNA IN THE LOOK-OUT POST

在船長辦公室裏有兩道門，由金屬門出去存檔並來到上層甲板，往左上樓梯看到安娜被一群僵屍追逐，引爆甲板上的幾隻油桶將它們炸死，繼續上樓梯殺僵屍，最後跑到瞭望塔的頂端和安娜會合。在接近鑽井平臺的時候安娜失足落入海中，漢森也隨後躍下。當漢森醒來在鑽井平臺的廢墟中，一隻寄生怪早已鑽入他的口中，身體在悄悄發生變異。

通關寶典 8 尋找醫藥箱
FIND THE MEDICINE CABINET

目前要盡快找到醫藥箱解毒，往前可以看到一座圓塔，沿著圓塔週邊避開巨浪沿順時針繞過去。進入圓塔是個電梯間，啟動牆上的開關乘電梯上去，不久電路壞掉電梯停止工作，打開有血跡的門來到主鑽井區域（Main Drilling Module）。出門會遇到燃燒的僵屍撲過來，迅速後退避開它，往前走會找到軍械庫和醫務室。在醫務室漢森被一名研究員救了過來，注射的解毒劑只能支援不久的時間，隨後他談到幹擾電臺在磁場工作室，那裏有眼球虹膜掃描裝置，非工作人員是進不去的。







通關寶典 9 找到 Anischenko
FIND ANISCHENKO

搜索桌子拿到矛槍和紙條，出門看到研究員被怪物殺死，從屍體旁拾到儲藏室的磁卡（Storeroom Key）。沿天橋走過去，分別從屍體上拿到霰彈槍和 AK － 47 ，隨後解決兩名僵屍進入走廊。在儲藏室往左上樓梯到天橋，在箱子裏拿到 M79 榴彈槍，然後操作控制臺打開大門，下去用榴彈槍解決一群僵屍，由打開的右側大門到下部走廊。在走廊遇到一隻大怪物跳下來，將它踢開後用霰彈槍轟殺它，然後往右邊走廊走，找門進入鐳射勘探倉庫（Laser Mine Shed），穿過房間到主辦公室（Main Office），殺掉裏面的俄國傭兵。回到走廊沿樓梯到上層走廊（Upper Corridor）聽到槍聲大作，先進入左邊的警衛室拿火焰噴射器（Flame Thrower）。回到走廊右轉看到很多軍人和僵屍作戰，用榴彈槍解決他們，或者射碎紅色閥門，噴射的火焰會燒死他們，由拐角處的門進入技術走廊（Technical Corridor）。沿走廊右走，上樓梯越過平臺遇到一群僵屍，用火焰噴射器燒死它們，由平臺下面的門進入鑽井實驗室（Drilling Unit）。

往右找電梯升上去，上樓梯跳落幾道平臺，進入控制室啓動消防系統滅掉大火。出屋跳到大廳底層，穿過方才大火封鎖的通道進入倉庫1（Storage Shed 1）。搜索房間拿到彈藥，上天橋在牆邊拿到MP5-A3衝鋒槍，接著離開這裏由大廳的門回到技術走廊，按原路回到上層走廊。由走廊盡頭的四頁門來到停機坪的通道（Heliport Access），這裏有鐳射探測器，利用低窪的地方蹲著走過去進入倉庫。在倉庫展開激烈的戰鬥，在架子後面埋伏很多槍手，用衝鋒槍將他們射殺，繼續前行看到Anischenko率隊從電梯裏跑出來，殺掉他並取出他的眼球按原路返回。











通關寶典 10 解除干擾磁場

DEACTIVATE THE MAGNETIC FIELD

停機坪通道要走中央，否則很容易從兩側滑落下去，同時還要應付隨時跳出來的僵屍。由走廊回到警衛室，用眼球打開通信室（Communications Room）的電子門。進去殺掉兩名槍手，到







螢幕後找三座電磁鐵，用霰彈槍打後面的電纜。回到警衛室看到一隻變異的怪物將安娜從海水中救出，接著寄生怪侵入她的體內，漢森從監視器裏看到這一切，決定為她尋找解毒藥劑。

通關寶典 11 為安娜尋找解毒藥劑

FIND THE ANTIDOTE FOR ANNA

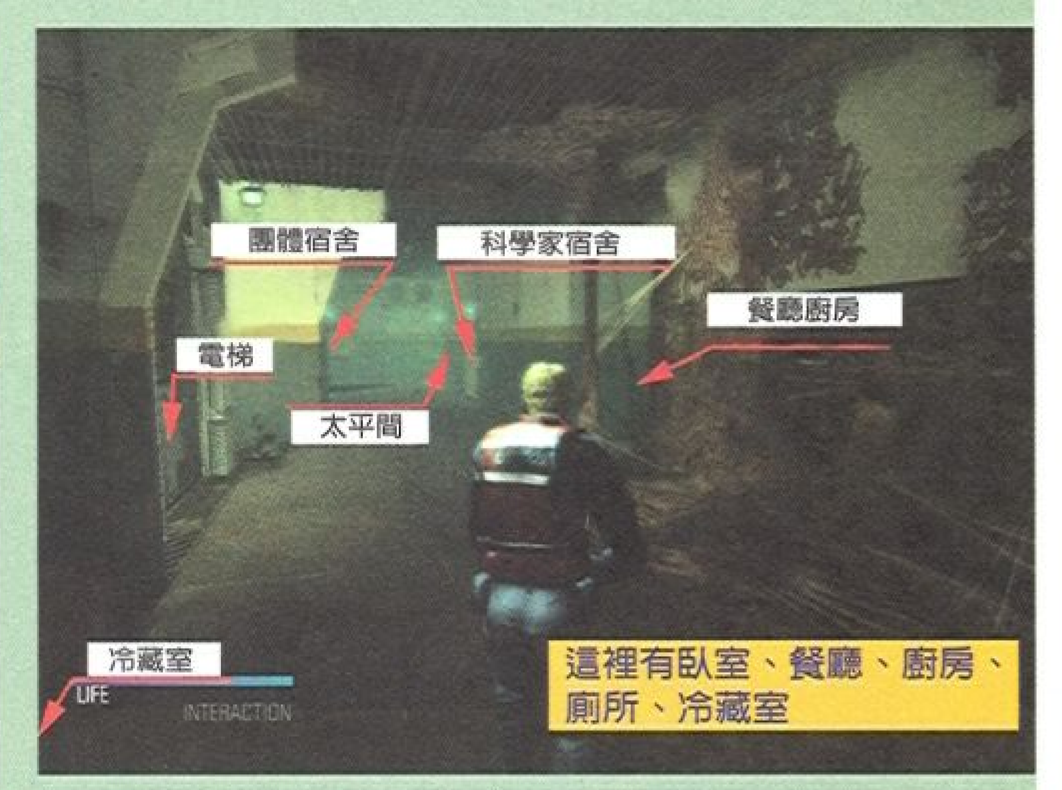
在警衛室看到一名研究員被寄生怪殺死，從他屍體旁拾到一張電梯磁卡（An Elevator Key）。由上層走廊回到下層走廊，下樓梯後沿走廊還會遇到巨型變異怪，殺掉後左轉用磁卡打開電梯，乘電梯來到居住區（Habitation Module）的戶外通道，躲避滔天駭浪走到對面進入休息室（Rest Room）。調查販賣機和屍體拿到東西，上平臺轉到裏間發現寄生怪的母巢，射爆下面的鐵桶將它燒掉。跳下去走到血肉模糊的門口，不料失足掉落到地下室裏，寄生怪再次侵入體內。

電梯磁卡



地下室裏汙穢昏暗，殺掉僵屍和怪物沿著左邊的通道前行到主走廊（Main Corridor），這裏的臥室、餐廳、廚房搜索補給，冷藏室裏可找到紙條。

乘電梯來到水底隧道（Underwater Tunnel），在前方遇到一隻會隱形的變異者，用霰彈槍殺掉他進入實驗室升降艙（Lab's Main Elevator），在入口看到很多裝有怪物的容器。往右穿過實驗室（Experimental Chamber）到太平間









（Mortuary），殺掉幾隻僵屍進入Kamsky博士的實驗室。在實驗室裏拾到火焰噴射器和AK－47彈藥，在解剖臺上拿到解毒藥劑，殺掉兩名僵屍後離開。

通關寶典 12 用解毒藥劑為安娜治療
ADMINISTER THE ANTIDOTE TO ANNA

在太平間的地上拾到一張紙條，上面寫著訪問實驗室電腦的密碼（Code for the experimental chamber PC），接著殺掉出現的隱形怪物，按原路返回。回到實驗室的天橋操作電腦，往下面的水裏放電殺掉附近的僵屍，然後跳落下去。進電子門到實驗室倉庫（Laboratory Shed），往左邊跑找到藍色閥門，用它熄滅火牆離開房間。來到6號實驗室（Lab 6）的水池殺兩隻隱形怪物，上平臺乘左邊的電梯到天橋離開並存檔。



殺掉隱形怪：用閥門熄滅火牆


正要為安娜注射解毒劑

回到實驗室升降艙，啓動開關升上去，途中要解決五隻寄生怪，然後進入3號和5號實驗室拿兩張紙條。

走往放射污染處理室（Decontamination Area）的時候，升降艙容器裏的怪物破壁而出，殺掉它後穿過通道來到低溫室（Cryogenic Room）。在通道的艙艙裏會有隱形怪物跳出來，到左側工作臺上拿紙條，穿出走廊進入污染處理室。在病床上看到昏迷不醒的安娜，漢森正要將解毒藥劑打入安娜體內，卻由於毒發昏厥過去。

通關寶典 13 尋找KAMSKY的筆記本電腦
FIND KAMSKY'S LAPTOP

漢森醒來後不見安娜的身影，接到指令前去尋找Kamsky博士的筆記本電腦，由另一扇門出去到2號實驗室。回到升降艙往右到天橋控制室（Bridge Control Room）接通天橋，在橋上會遇到一隻巨形變異怪。回到碼頭電梯仍在走有血跡的大門，這時收到安娜發來的資訊，她要漢森想辦法摧毀這座鑽井平臺。危機重重中沿通道一路殺過去，穿過儲藏室和下層走廊，找到電梯升上去來到生活區通道。避開駭浪進入休息室，殺一隻巨型變異怪物，仍然由血肉模糊的洞跳落地下室，由左邊的路穿出去來到主走廊。進入廁所（Showers）殺僵屍，沿著右側有血跡的牆洞爬入科學家宿舍（Scientists' Dormitory）。在桌子上找到筆記型電腦，往中情局上載資料，不久收到安娜的資訊，要尋找爆破用的C4炸藥。



2號實驗室：用控制臺接通天橋



爬入科學家宿舍：找到筆記型電腦

通關寶典 ⑭ 尋找存放 C4 炸藥的房間

FIND THE ROOM WITH THE C4

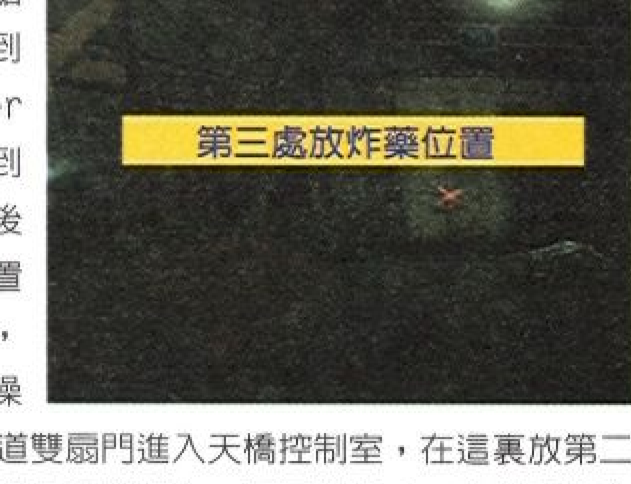
出門後從安娜的通訊中得到一組密碼，然後乘電梯到水底通道，返回到升降艙。左前方紅色的電子門可以進去了，穿過通道來到維護室（Maintenance Room），這時警報響起，有三隻僵屍出現。出口的大門被電力系統鎖住，先將右邊的電控箱毀壞，再用左側的滅火器炸掉探測器即可打開了。進入彈藥倉庫（Ammo Warehouse）小心會爆的鐵桶，跑到末端的桌上拿到 C4 ，然後解決隱形怪物並離開存檔。



通關寶典 ⑮ 找到適當地點放置 C4 炸藥

GET THE C4 AND PLACE THE CHARGES IN THE RIGHT ORDER





回到維護室觸發警報，與兩隻僵屍戰鬥，稍後收到安娜的通訊，她會標記放炸藥的位置。回到維護室通道會從水池裏跳出兩隻隱形怪物，殺掉它們返回升降艙進入水底通道存檔。來到水底電梯（Underwater Elevator）調查屍體拾到 Bakharev 的日記，然後在右牆畫有 X 的地方放置第一包炸藥。一路狂奔，穿過水底通回到升降艙操作開關升上去，進入那道雙扇門進入天橋控制室，在這裏放第二包炸藥。放好炸藥快速沿橋梁跑過去，再回首望去，身後已化為一片火海和廢墟。穿過碼頭電梯和曲折的通道，在儲藏室遇到巨大的變異怪物，殺掉它上平臺用電腦打開大門離開。在下層走廊殺掉巨型怪物，找樓梯到上層走廊看到第三個紅叉，將炸藥放上去朝停機庫通道撥腿飛奔。進入倉庫收到安娜的通訊，她已找到一架直升機，接著會遇到一隻巨型怪物，不必戀戰，跑進電梯升上去。

通關寶典 ⑯ 最後一戰：殺死 Kamsky 博士

KILL DR. KAMSKY

來到停機坪看到變異為怪物的 Kamsky 博士從天而降，他就是安娜的父親。他會追逐安娜，這時用衝鋒槍打Kamsky，將他的注意力吸引過來，讓安娜有時間去放炸藥。放完炸彈與Kamsky正式決鬥，避開他的揮拳和踐踏，讓他抓在手裏，使用格檔並朝頭部開槍重創他。打中他頭部三次便可結束戰鬥，漢森爬上直升機接過安娜手中的遙控器，在爆炸的火光中飛離鑽井平臺。







歷經了這種種的喋血事件，你是否已成功克服內心的恐懼了呢？



火線交鋒

攻略詳解

DATA
遊戲類型：即時戰略
製作開發：Eugen Systems
代理發行：英寶格

操作說明

控制欄左上角物件是任務說明，每完成一項會打一個勾，功能表右面的操作功能欄分別是移動、攻擊、停止、防禦、俘虜、臥倒、埋伏，由於這個遊戲操作上算是十分簡易，在單人任務上光用滑鼠也可以有不錯的效果。

一般遊戲命令	
F1	發射超武
F2-F4	出動空軍
F5	快速存檔
F10	快速讀盤
Alt-`	飛機飛行追隨視角
Enter	和別人交談或輸入指令
建築單位命令	
Tab	選好要建造的建築物後，每按一下，旋轉 90 度。
移動單位命令	
A	進攻
M	移動
S	停止
D	防守
T	著陸 / 起飛
C	抓俘虜
U	馬上卸載士兵等
V	定點卸載士兵等
W	匍匐 / 站立
O	著陸
B	埋伏
Z	進攻一片區域
視角命令	
Ctrl + 左右方向鍵	地圖旋轉
滑鼠滑輪 +/-	畫面放大 / 縮小
其他一些常用操作	

強制進攻：按住 Ctrl 後，在欲強制攻擊處雙擊右鍵
編隊滑鼠左鍵圈定後，Ctrl+ 數字鍵

撰文 / 小全

利比亞 北非任務



任務目標

1. 傑佛遜不能死：如果傑佛遜陣亡或被俘虜，任務失敗
2. 到達主營地入口：移動你的士兵到地圖上指示的主要入口。進到恐怖份子營地中消滅所有恐怖份子。
3. 移動到直昇機停機坪：在卡辛的直昇機飛走前，到達直昇機停機坪。
4. 活抓卡辛：右點擊卡辛來活抓他。千萬不要殺死他。
5. 移動到撤退地點：移動你的士兵到地圖上指示的撤退地點。他們會自動搭上直昇機。

任務解法

DIRECT ACTION

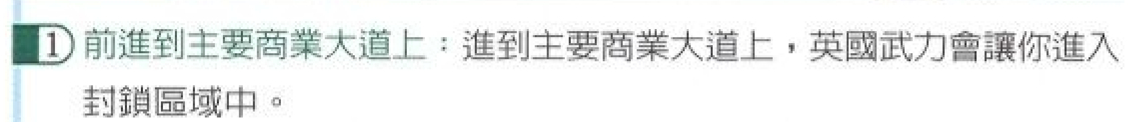
任務地點是在沙漠地區中的一個地方基地，這次任務由傑佛遜帶領的部隊士兵完成，臥倒後直接進攻基地入口，一路殺過去，敵人對於臥倒的人員不太敏感，不過要注意提前殺掉拿火箭筒的士兵，火箭筒的殺傷力比較大，其他拿輕武器的人員十分容易對付，己方士兵不時還會恢復生命值。地圖上會有目標位置距離顯示，按照其指示推進，摧毀停在基地中央的直升機，到北面可以看到卡辛，幹掉他身邊的士兵後俘虜他，然後美軍的直升機抵達接應，全部人員登機。登機後B2會對基地進行地毯式轟炸。


開始進攻

準備前往直昇機所在







霧幕作戰 倫敦

任務目標

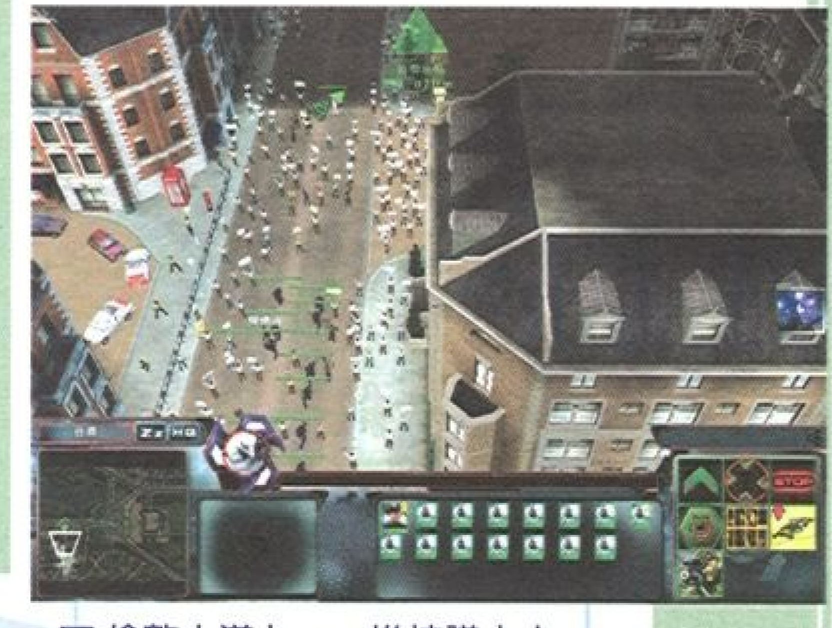
1. 前進到主要商業大道上：進到主要商業大道上，英國武力會讓你進入封鎖區域中。
2. 在王宮前面就定位：移動你所有單位到白金漢宮大門外面
3. 確保白金漢宮安全：幫助英國警察和王宮警衛消滅所有恐怖份子。
4. 鎖定金曼的大型轎車：找到位於白金漢宮北邊的金曼大型轎車



任務解法

帶領傑佛遜的小分隊一路向北走，來到第一個集合地點。然後一路向東走，越過廣場，來到皇宮外面，這時會有一段電影，然後清光皇宮附近的恐怖分子，小分隊會損失好幾個人，這是缺乏狙擊手的代價，當然，如果使用傑佛遜一個人的話就沒有這樣的問題，玩家要避免損失可以打了之後跑到醫療車邊上補血，接著向東北角上進攻，抵達轎車邊，又是一段電影，轎車裏只有兩個保鏢的屍體，目標已經被帶走，通過一番網路搜尋確定了目標所在地點。

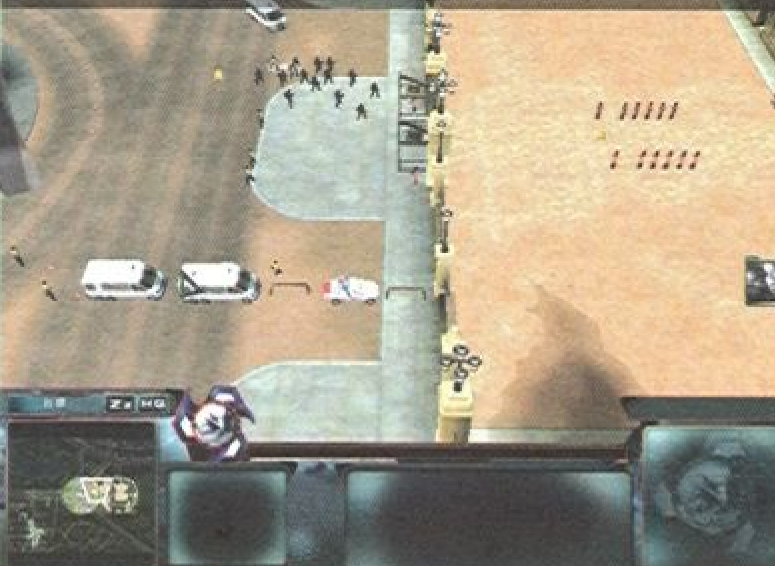




倫敦大道上，一堆抗議人士



準備進入任務地區


駐守白金漢宮

拯救人質 倫敦

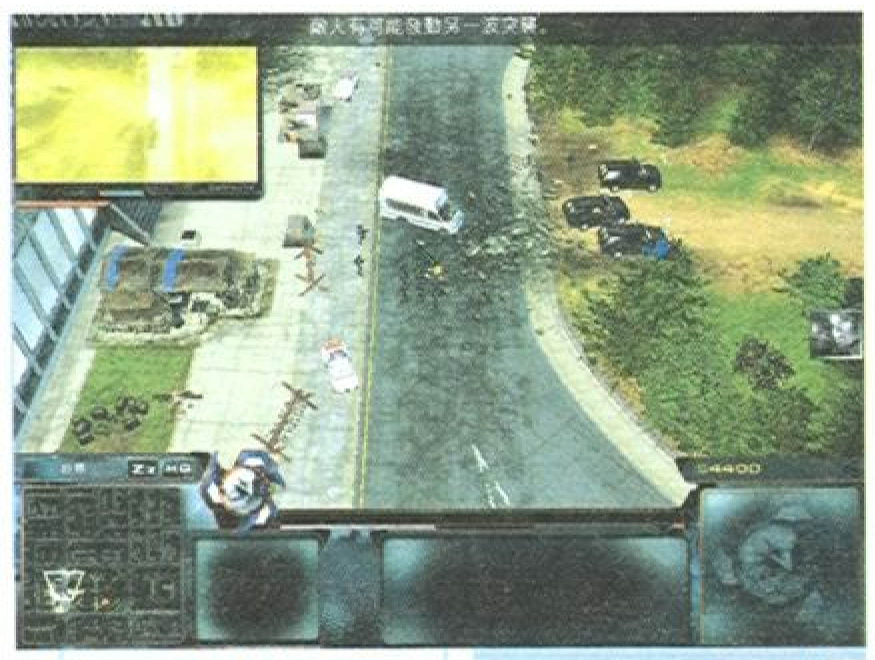
任務目標

1. 進入格羅夫納廣場區域：移動到格羅夫納廣場區域並等待進一步指令。
2. 移動到美國大使館：要到美國大使館先沿著主要道路前進，到達公園後右轉。
3. 防禦美國大使館：部署你的部隊在美國大使館的前面，保護大使館避免受到敵人攻擊。使用救護車治療受傷士兵，使用軍營招募增援部隊。
4. 清除並確保格羅夫納廣場安全：消滅格羅夫納廣場公園的所有敵人。利用樹木來掩護，要小心埋伏。
5. 確保溫特沃思旅館安全：移動至少一名士兵到建築物裡面。你使用比較多的士兵進行攻擊，你的傷亡人數就會比較少。
6. 清除敵人據點：移動至少一名士兵到建築物裡面。傑佛遜的戰鬥能力很強，甚至可以自己一個人掃蕩一整棟建築物。
7. 清除敵人最後一個據點：使用狙擊手來清除這個區域，然後移動至少一名士兵到最後一棟建築物裡面。

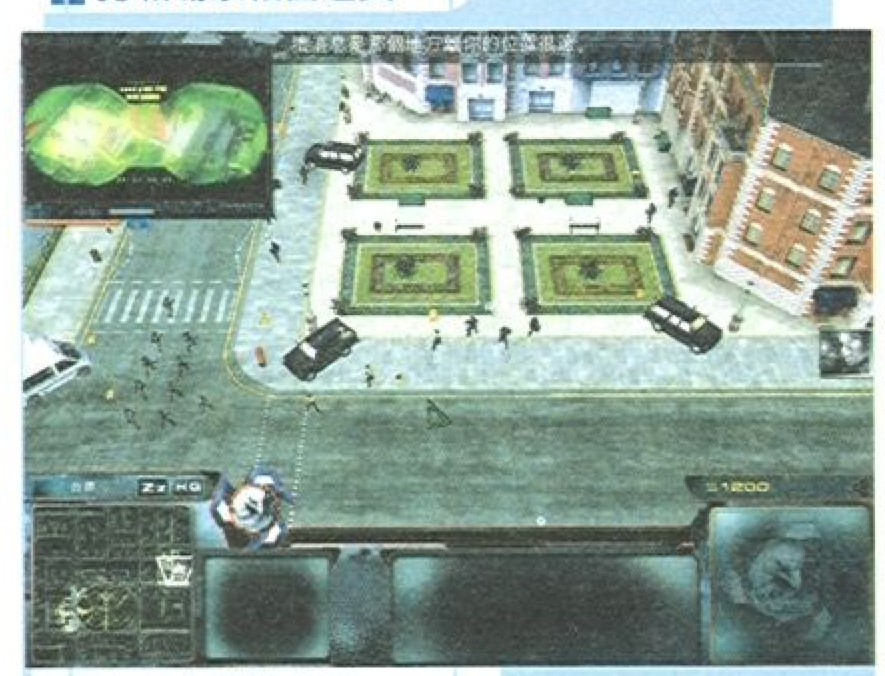
任務解法

DIRECT ACTION

一開始用 3 輛車將部隊運到城區，然後全體下車，向北大使館處推進，中途會遇到埋伏，清除大使館附近的敵軍後讓部隊在救護車附近補血，然後南下進入公園，清掉中央地面上的恐怖分子，之後穿過公園南面的建築，消滅週邊建築中的敵軍，只要直接指引部隊靠近，然後會自動開火，也可直接進入建築清除敵人。接著繼續南下，中途仍有伏擊，注意用救護車補血。直到殺光南面建築中的敵人後，有兩架直升機抵達，一段電影過後，就是帶領狙擊手衝擊最後一個據點。由於有狙擊手，所以沒必要硬拼，等狙擊手呈蹲下瞄準姿勢時讓其將遠處的恐怖分子一一擊斃，之後又是一大段電影，找到了目標。



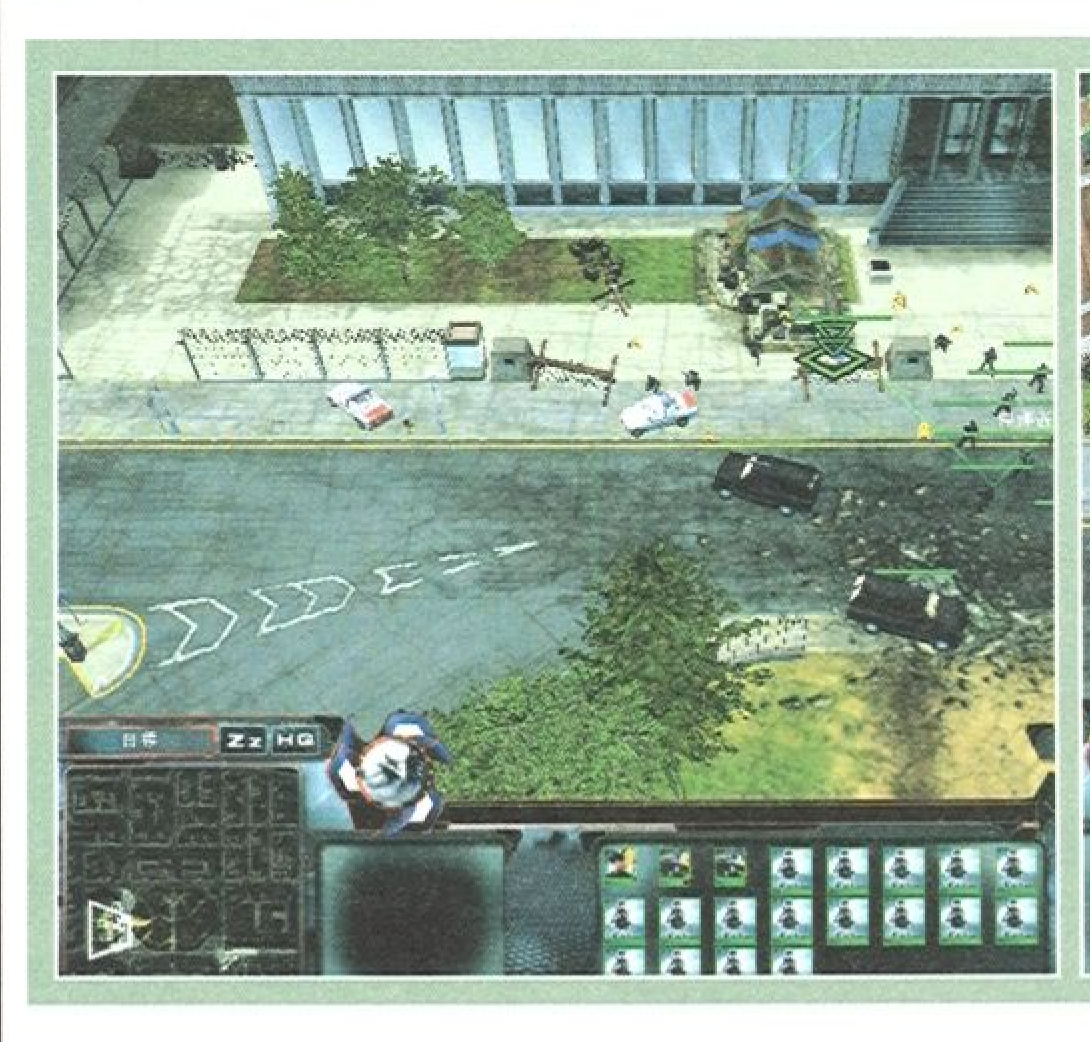
打戰場景相當逼真



發現人質的位置



扎哈洛夫第一次出現





銀星作戰 舊金山三藩市

任務目標

1. 30 分鐘後接近美國大使館
2. 移動到美軍基地：沿著道路移動你的部隊橫跨山區到達另一邊。將你的部隊集中在一起是對付敵人埋伏的最佳生存方式。
3. 部署四個士兵在南邊沙包掩體中：部署四個步兵在南邊沙包掩體中。只有步兵單位才能在沙包掩體進行掩蔽。
4. 修復野戰醫院：使用挖土機修復野戰醫院
5. 興建野戰發電所：興建野戰發電所來提供基地電力。沒有電力的建築物是無法正常運作的。
6. 興建輕型裝甲車工廠：輕型裝甲車工廠能興建輕型裝甲車：布萊德雷運兵車。
7. 派遣3輛布萊德雷裝甲運兵車到南邊路障：選擇輕型裝甲車工廠生產布萊德雷裝甲運兵車，然後移動萊德雷到你基地左上角沙包掩體位置。
8. 在基地南邊防禦敵人攻擊：部署步兵在沙包掩體中來保護他們避免受到敵人火力傷害。使用布萊德雷裝甲運兵車進行快速移動和消滅遠距離的攻擊武器。別忘記你還可以用它輾過敵人。使用醫院的的醫療黑鷹來治療你的單位。
9. 抓到越多俘虜越好：至少要抓到一名俘虜。大多數的步兵單位都可以俘虜敵人。
   提示：如果你有醫院的話，抓俘虜能產生資金。俘虜敵人也會給你的部隊較多經驗值。
10. 不計任何代價防守美軍基地：美軍軍事總部和醫院絕對不能被摧毀。
11. 摧毀要塞附近的SA-12地對空飛彈陣地：移動到要塞並摧毀SA-12地對空飛彈發射器。使用在你位置東北方的道路穿過森林到達目的地。

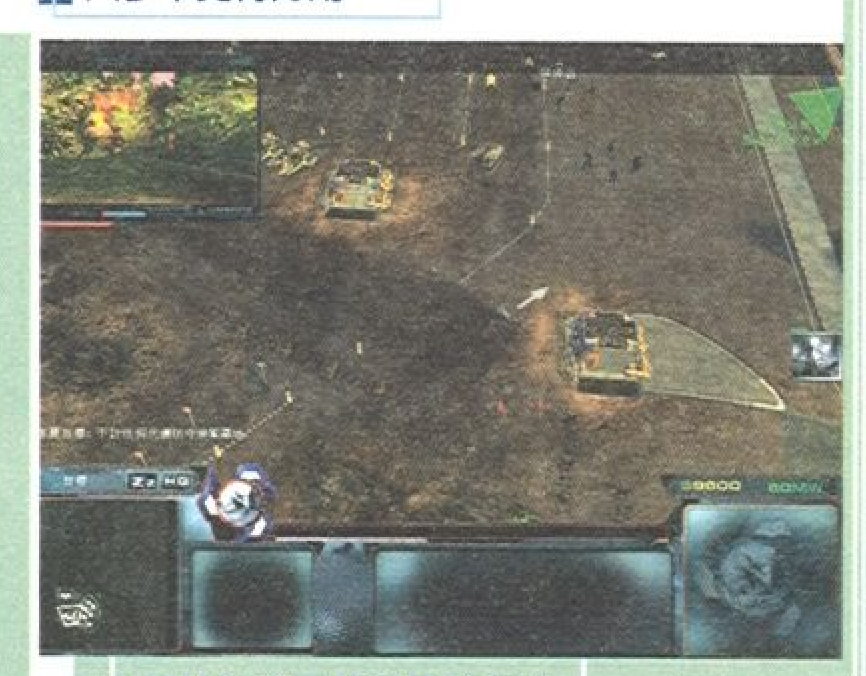


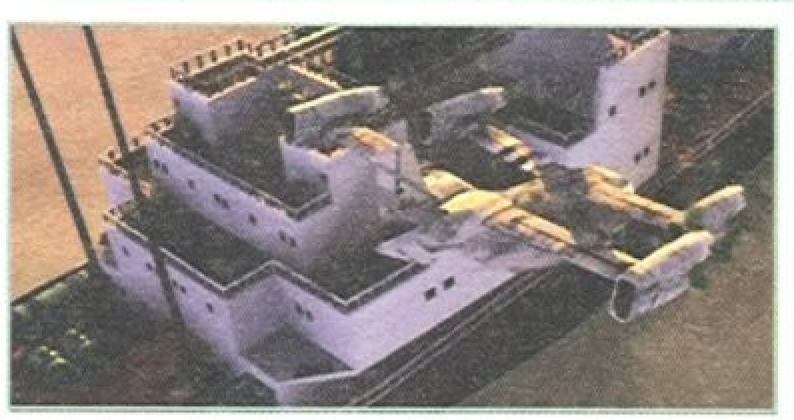
任務解法

DIRECT ACTION

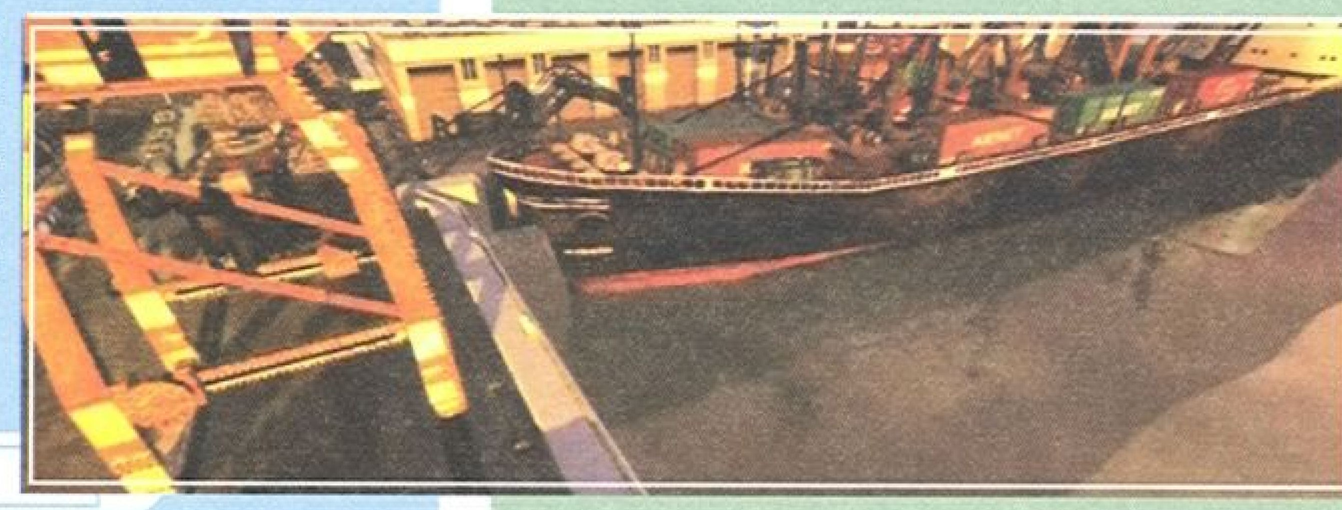
開頭有一大段電影加動畫，恐怖分子和其裝甲部隊已經登陸三藩市，並且到處爆破，部隊在東南面抵達三藩市，突擊部隊中包括 3 個重型狙擊手。不過由於叢林區域視野不佳，狙擊手的作用不是太大，用突擊部隊臥倒後突擊更為理想。順著指引一路西進，幹掉沿途的敵軍，一直抵達美軍基地，按照其指示進入碉堡、修理醫院、造電廠、兵工廠，並派遣 3 輛布萊德雷防禦西線。之後敵軍開始進攻。前幾波進攻來自於各個方面，主要以步兵為主，分別在基地週邊和佈滿鐵絲網的高地上佈置防禦設施，並進駐步兵，在前幾波進攻中儘量獲得一些俘虜，這樣就能提供持續的資金來源，然後猛出步兵車和步兵，重點防禦高地上來自北面大橋的持續不斷的敵軍部隊，敵軍部隊主要以裝甲部隊為主，每次摧毀其進攻部隊後可以捕獲數個俘虜，同時在基地北面的叢林中出兵，一路北進，幹掉沿河駐守的少量士兵，摧毀大橋邊上的防空導彈，然後己方戰鬥機就能對大橋進行空襲，切斷其進攻線路。


人多不見得好用


基地防守可是很不簡單的








貨櫃中藏著武器與敵人

破盾作戰 加州，舊金山駐防地

任務目標

【主要任務】

1 確保全球能源總部辦公大樓安全：部署至少一個單位士兵進到全球能源大樓中。當你部署一個單位進到大樓後，就會開始產生收入。

2 防衛能源總部辦公大樓：不要讓敵人佔領全球能源總部辦公大樓。你部署越多的步兵到建築物中，敵人就越難佔領它。

3 部署三個標槍飛彈單位到每棟全球能源總部辦公大樓：在軍營中生產標槍飛彈單位。你必須在三棟全球能源辦公大樓中分別部署至少三個標槍飛彈單位。

4 提升到狀態 2：選擇你的軍事總部將狀態提升到狀態 2

5 清除兩個路障：消滅地圖上標出的路障附近所有敵人。

6 摧毀敵人兩座前進基地：摧毀地圖上標示的所有敵人建築物。

7 催毀敵人總部：摧毀地圖上標示的敵人總部建築物。提示：摧毀敵人防禦工事，你可以利用帕拉丁，車輛配合阿帕契或飛機和電盾系統步兵進行協同攻擊。

【次要任務】

1 解救警察：找到在你位置北邊的警察小隊並支援他們

2 盡可能救出越多的人質：恐怖份子現在佔領警察局當作前進基地。根據消息，他們手上有幾名俘虜。消滅附近所有敵人並將人質帶到你的醫院或軍事總部。

3 找到失蹤的霹靂小組：聖馬蒂奧郡霹靂小組，阿拉美達郡霹靂小組和馬林郡霹靂小組都失蹤了，他們在這個城市的某個地方。找到他們並將他們歸到你的指揮之下。

提示：如果他們遭受攻擊，命令他們進到建築物中找掩蔽。

任務解法

DIRECT ACTION

任務開始就有一個基地，用重型狙擊手清光能源公司辦公室周圍的敵軍，然後讓傑佛遜進入主要建築，之後迅速製造兵進駐 3 個建築，敵方很快會進攻。之後主基地進行升級，可以造飛機場。這時會有 5 架增援的阿帕奇抵達，但先不要使用，用 2 個重型狙擊手摸到路障周圍，慢慢的幹掉坦克周圍的士兵，一般只要槍聲一響，對方的步兵就會開始圍攏過來查看，狙擊手此時要迅速撤退，等到對方步兵退回去，然後再進攻。如果對方主要是火箭兵進攻，那麼可以調動狙擊手避開來襲的火箭彈，利用時間差擊斃火箭兵，等到步兵全部清除後，直接用阿帕奇擊毀坦克即可攻佔路障，然後會有飛機送來推土機，在地圖中央建造一個重型兵工廠、醫療中心和愛國者，立刻加強這裏的防禦，只要有 2 個愛國者和 1 個碉堡就高枕無憂。同時在附近建造維修廠，同時讓推土機在西面也造個維修廠，用M2 步兵車和狙擊手頂住進攻的敵軍單位，升級到 2 星或 3 星的阿帕奇裝甲比較厚，可以用於向前探路並清掃沿途發現的敵軍，不行就趕快退回來維修，兵力製作夠了就開始進攻，兩個基地的防禦並不森嚴，可以輕易攻佔。在半途中可以營救那些地圖上顯示的俘虜，接著會送來一大批機器人，將其中一部分設為反坦克模式，另一部分設為格林機槍模式，這種機器人的速度較快，攻擊力和攻擊頻率都很理想，可以一路打到北面海港基地週邊，同時將西面的部隊進行維修，清光廣場上的敵軍後到基地週邊和機器人會合，並在那裏造個維修廠，完成修理之後一路攻進去，任務即可完成。

敵人的攻擊越來越急，我們速度要加快





又要在城市裡打游擊了

怒海作戰 埃及

任務目標

【主要任務】

1 摧毀橋頭堡：使用F/A-18消滅海攤上敵人部隊和建築物，讓猛禽特遣隊可以安全登陸。你可以一次發動很多架次攻擊。

2 防禦區域和部署環球之鷹：用特種部隊突襲隊員，重型狙擊手防禦你的基地。使用空中管制塔部署四架環球之鷹。

3 摧毀護衛：使用環球之鷹搜索並摧毀敵人護衛。

4 摧毀敵人地對空飛彈陣地：使用步兵單位找出地對空飛彈陣地並摧毀它，但要小心敵人武力。使用你的特種部隊突襲隊員對付步兵，你的重型狙擊手對付車輛和建築物。

5 摧毀敵人雷達：摧毀地圖上標出的敵人雷達。

提示:在使用F/A-35轟炸敵人建築物前先用步兵消滅敵人防空設施。

6 摧毀發電機：摧毀敵人基地西邊托卡馬克反應爐來切斷敵人電軌砲塔的電源供應。提示:使用F/A-35 的導引炸彈來炸毀敵人建築物

7 摧毀油罐車：這些油罐車設定在自殺模式。它們會引起很大的爆炸，摧毀一台會引起連鎖爆炸，這樣就會摧毀其他油罐車。

8 摧毀敵人基地：搜索並摧毀敵人總部。你不必摧毀敵人所有的建築物。

9 傑佛遜不能死

【次要任務】

1 摧毀敵人有防禦工事的村莊：為了要避免敵人一直送出部隊來對付我們，鎖定並摧毀敵人在沿海村莊的部隊生產設施。



任務解法

DIRECT ACTION

開局就可以指揮9架戰鬥機對岸防進行轟炸，優先摧毀防空目標，然後一一消滅其他單位。主基地展開後迅速造4架環球之鷹和重型狙擊手，在基地南北面分別防禦，用狙擊手和裝甲運兵車構成防線，注意升級兵營，這個陣營的部隊俘虜營設在兵營內。讓傑佛遜帶領一隊狙擊手北上，由於有炮兵，可以讓環球之鷹無人機對其進行攻擊，轟炸結束後可以得到大量俘虜，可補足後續資金，讓傑佛遜和狙擊手一路前進，用傑佛遜吸引敵方火力來回調動，用狙擊手消滅輕型裝甲車輛。依靠這種方法可以很容易的摧毀中央高地上沒有設防的防空導彈，之後再北上，5個敵方的電廠就在這裏，全部毀掉後，敵方的防禦設施及部分建築無法運轉。東北角上的基地防禦同樣不是很森嚴，但基地門口較狹窄，形成交叉火力，可以用狙擊手在遠處擊斃防禦建築中的敵人，然後用傑佛遜加以俘虜。最後一路進攻基地，直接摧毀主基地任務就完成了。

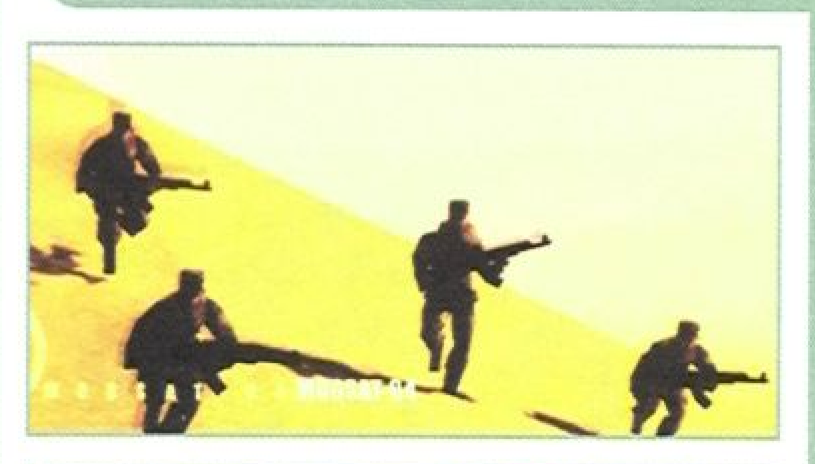




進攻海灘，確立基地所在



發現敵人空中指揮的建築物

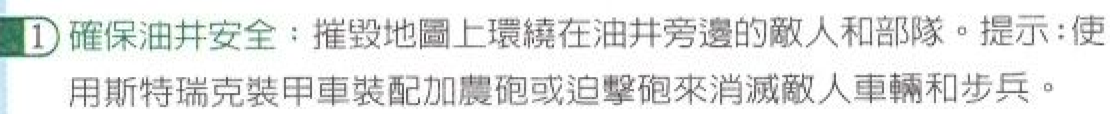






開始到埃及作戰

墜落之鷹作戰 埃及



任務目標

1. 確保油井安全：摧毀地圖上環繞在油井旁邊的敵人和部隊。提示：使用斯特瑞克裝甲車裝配加農砲或迫擊砲來消滅敵人車輛和步兵。
2. 在油井附近興建前進作戰中心：在地圖上標示的油井附近興建前進作戰中心。提示：你只需要派遣一個建築機器人，在前進作戰中心完成後，你就可以生產更多建築機械人。
3. 興建油井架和煉油廠：在地圖上標示的油井上興建油井架。並在油井架旁邊興建煉油廠。

   提示：在煉油廠興建 2 輛額外油罐車來加快你的資源收集。
4. 靠近基地附近至少興建一座守衛砲塔：使用建築機械人興建守衛砲塔。

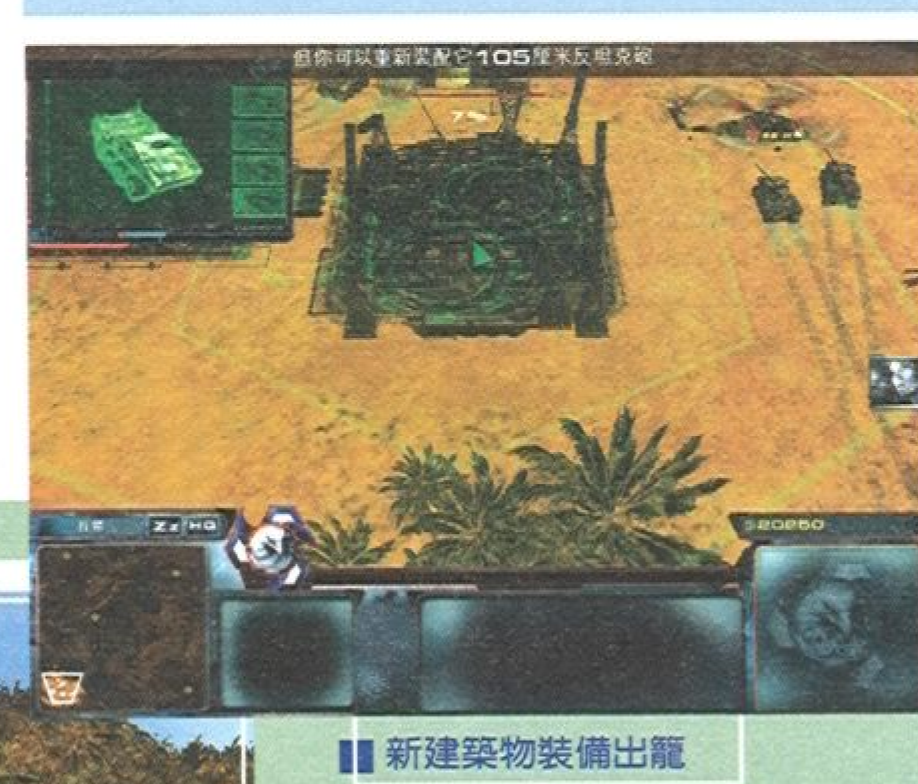
   提示：所有猛禽特遣隊建築物必須接近軍事總部或前進作戰中心才能運作正常。
5. 摧毀敵人空中管制塔：摧毀地圖上標示出的敵人空中管制塔。注意：這可以阻止他派遣更多的米格-21進行攻擊。你可以派遣F/A35來攔截敵人空襲或更新你的守衛砲塔來保護你的基地。
6. 確保村莊安全(西北方)：部署一個強悍的突襲小隊到達指定地點並確保這個區域安全。敵人躲在村莊之中。提示：使用步兵和輕型裝甲車輛混合部隊編制。
7. 解救人質：接人質帶回猛禽特遣隊的軍事總部。人質可以在地圖標示的地點找到。
8. 調查基地東南方：摧毀在這個防禦地點中所有的敵人。你可以在這裡找到相關證據。
9. 摧毀 SA12 地對空飛彈陣地：摧毀地圖上的 SA-12 地對空飛彈陣地。

   提示：使用重型狙擊手或是斯特瑞克迫砲車攻擊是個不錯的戰術。
10. 摧毀敵人基地：搜尋並摧毀目標區域內所有敵人建築物。

任務解法

DIRECT ACTION

任務開始就有一個小型基地，可以製造步兵車和防空車，讓傑佛遜帶領一隊重型狙擊手一路攻佔中部的油礦，然後在上面建造己方的油礦和礦廠、前進中心，在主基地和分基地週邊均建造防禦塔，並購買反坦克和防空升級，可以輕鬆擊敗來犯的幾波地面和空中進攻。鞏固中部攻佔的油礦後，傑佛遜一路北進，摧毀基地後，西進攻佔西北角上的油礦，並按照之前的步驟建立分基地。然後將兵力抽回來營救中部的俘虜，這時需要幾輛防空車，讓它們從主基地的東面合圍過去，擊落敵方的直升機。主基地升級兩個各 4500 元的高級屬性後可建造機場，然後出動飛機，可對中部的敵人進行轟炸。營救俘虜後將他們帶回主基地獲取情報，用傑佛遜在前面吸引火力，狙擊手在週邊摧毀西南面的 sam 導彈，之後進行空襲，可輕易獲得西南面的礦區，接著進攻北面的敵人主基地。主基地附近有好幾輛加農炮和防空車，用傑佛遜探路後，用環球之鷹攻擊那些裝甲部隊，然後狙擊手摧毀裏面的建築即可完成任務。



新建築物裝備出籠



這款遊戲步兵是滿強的



打得差不多，才發覺敵方有隱形裝備

黑沙作戰 埃及，奈哈馬迪地區

任務目標

① 攻破煉油廠主門： 敵人在煉油廠南邊大門已經建好幾座電軌砲砲塔。搜尋並摧毀托卡馬克反應爐來切斷電源。這樣敵人的電軌砲砲塔就不能正常運作。

② 清除中央區域： 移動到地圖上標出區域，消滅所有出現的敵人。然後興建一座猛禽特遣隊軍事總部，一座油井架，一座煉油廠並開始提煉石油。

提示：防衛並發展你的基地。

③ 防衛並保護煉油廠北方的全球能源行政大樓： 移動部隊到目標建築物。派遣步兵到裡面。一個不錯的戰術是伴隨著一些機動模組。它們可以快速的從反坦克模式(有效對付車輛)變成防空模式(有效對付空中單位)。

④ 防衛石油貯藏點： 移動部隊到石油貯藏點並些滅出現在這個區域的敵人。然後開始提煉石油。

提示：這是個興建第二個基地的好時機。

⑤ 防衛並保護南邊的全球能源行政大樓： 移動部隊到目標建築物。派遣步兵單位進入建築物。再次強調，伴隨著一些機動模組會是個不錯的戰術，它們可以快速的從反坦克模式(可有效對付車輛)變成防空模式(可有效對付空中單位)。記得使用越野偵察車來偵察出敵人的匿蹤單位。

⑥ 摧毀靠近入口的托卡馬克反應爐： 摧毀托卡馬克反應爐來破壞了敵人的防禦

⑦ 預計敵人攻擊時間： 大量的敵人部隊朝全球能源行政大樓前進。消滅他們並不計代價阻止他們摧毀這棟建築。



任務解法

開始有步兵，機器人，將三輛步兵車均升級為迫擊炮，還有一輛修理車和昂貴的多功能坦克。將傑佛遜放在前面吸引火力，使用迫擊炮壓制對方的火力，並用機器人配合他，敵人在門口附近的士兵很多，不過沒有什麼有效的防禦或者反擊，可以用傑佛遜俘虜他們。奪取門口後可摧毀左面的兵營和電廠，之後右面的兩個炮臺停電，摧毀東面敵人基地內的建築後建立己方的油礦和主基地，在12分鐘敵人的部隊抵達前攻佔東北角上的指定建築。使用傑佛遜、機器人、狙擊手和迫擊炮編隊可順利佔領此地，然後奪取油礦，建立分基地，用修理車修理裝甲單位後西進，用同樣戰術佔領西面油礦，最後在 6 分鐘內攻佔指定建築，同時在東面的主基地邊構築防禦，最後敵人會使用武裝直升機和地面部隊在兩個方向上同時發起進攻，在建築邊上主要使用機器人來對付，四個機器人足夠應付幾波來犯的敵軍，但要注意使用修理車進行修理即可。



光入口就有猛烈的攻擊



奪取控制建築物



終於打到敵人大本營，進逼俄羅斯

進逼作戰 俄羅斯

任務目標

【主要任務】

1. 跨過橋樑渡過窩瓦河：移動你的所有部隊通過窩瓦河。
   提示：橋樑是戰術目標，保持警覺！
2. 在特維爾鎮東邊跟增援部隊會合：找到第一裝甲師在特維爾鎮的偵搜營。消人滅有敵人武力。注意敵人在這個區域擁有反坦克能力。
   提示：使用步兵來為車輛開出通道。
3. 摧毀東邊路障：摧毀敵人在高速公路上的路障。緩慢前進小心敵人反坦克武器。
   提示：特遣隊全方位維修車可以維修你的車輛。
4. 摧毀西邊路障：消滅在高速公路上出現的敵人。小心，敵人已經在這個地方建好防禦工事。
   提示：攻擊前先將敵人的防禦削弱。
5. 摧毀敵人軍營：摧毀位於你現在北邊位置的軍營(在高速公路損毀路段上)。

【次要任務】

1. 摧毀托卡馬克反應爐：摧毀你現在位置北邊的托卡馬克反應爐，讓敵人電軌砲失去效用。
2. 偵察泥土小徑：托卡馬克反應爐附近有條泥土路。派遣步兵單位去偵察。可繞道進行攻擊削弱敵人側翼。
3. 找到所有失蹤的偵察小組：有三個偵察小隊在外面。他們正在躲避以防被敵人武力發現，偵察這個區域並找到他們。

任務解法

DIRECT ACTION

開始就有幾輛裝甲車輛，步兵中多了一種迫擊炮兵，對付集群步兵的效果不錯，但對付建築和裝甲車輛的效果不行，依然使用傑佛遜、狙擊手相配合，在前面開路，清理掉兩側房屋和橋頭的坦克堡壘後，會有3架直昇機在對面的十字路口配合運輸機進行起降，迅速佔領這裏的路口後讓步兵進入塔內防禦，每隔一段時間會有一波敵軍士兵抵達，讓傑佛遜穿過城市廢墟趕去和東面的部隊集合，路上的伏擊很多要小心，東面有一大批美軍裝甲部隊，其中包括2輛修理車。使用M1A2坦克、狙擊手和復仇者這個隊形向前推進，M1A2坦克無論裝甲和火力都十分強悍，對付車輛和士兵殺傷力都很大，完全可以單一突進，如果遇到對方的武裝直升機就縮回來讓復仇者對付，並進行維修。對付兩個路障十分簡單，只要一路推過去就可以了，這一關中對方沒有什麼單位可以抵擋M1A2坦克。

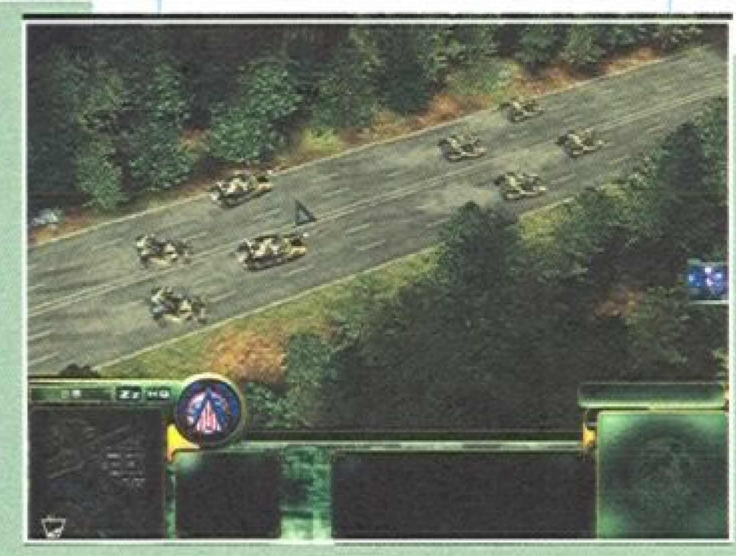




戰爭的殘酷面，在進攻敵人本營時更可看到



第一軍團是我們要先拯救的

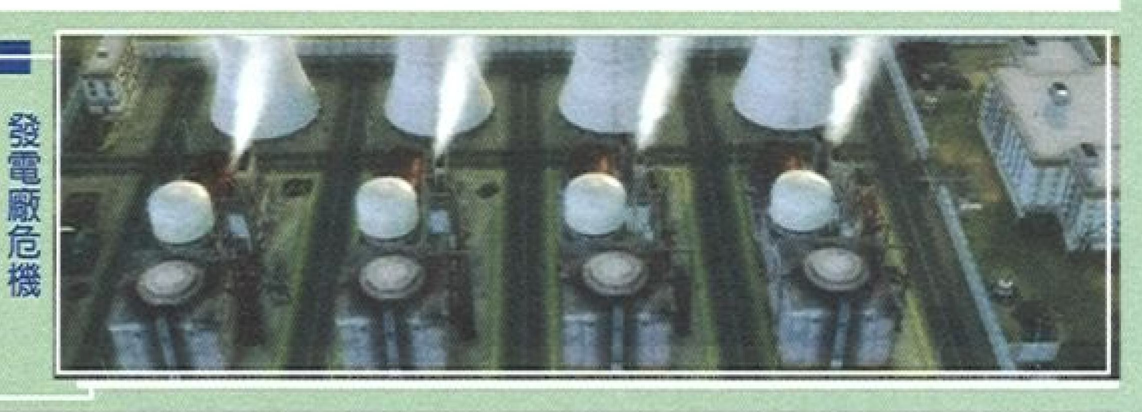


高速公路上的戰鬥部隊

紅蛇作戰 俄羅斯，特維爾地區

任務目標

1. 佔領油井：石油井位於你現在位置的西北方。尋找到達該處的最佳道路。盡可能避免經過重防衛區域發生戰鬥。
   提示：使用匿蹤卡曼契進行偵察，但要遠離電軌砲，它們可以偵察到所有匿蹤單位。
2. 控制加里寧發電廠：消滅出現在辦公大樓(標示於地圖上，入口的北方)以及監測站大樓(標示於地圖上，入口的西方)的敵人。
3. 保護發電廠：移動部隊保護 4 座發電設施。(地圖上：入口在東北邊)。敵人可能會使用匿蹤單位破壞它們。
   提示：使用越野偵察車或升級電盾單位來偵察匿蹤單位。
4. 派遣守護機械人到發電廠的主核心：生產守護機械人彈道防禦系統。一旦它開始運作後，製造一具機械人並派遣它到地圖上標示的發電廠主核心(地圖)。它會保護主核心避免被彈道飛彈攻擊。
   提示：護衛你的守護機械人。
5. 撤離發電廠工程師：將人質帶回猛禽特遣隊軍事總部建築物中。
6. 摧毀電軌砲和托卡馬克反應爐：敵人在河的對岸安置很多電軌砲。集中攻擊在托卡馬克反應爐上可以讓它們失去作用。當心，電軌砲砲塔能偵察到匿蹤單位。試圖用迂迴方式進行攻擊。
7. 保持發電機運作：發電廠中還有幾組發電機還在運作。盡可能讓它們保持運作。
8. 彈道飛彈預計到達時間：倒數計時直到敵人彈道飛彈摧毀發電廠主核心



發電廠危機

任務解法

DIRECT ACTION

開始不久就會有少量混編部隊從基地的兩個角上開始進攻，因此儘快建造防禦塔和機器人，並且收集俘虜獲得資金，之後用傑佛遜、狙擊手和機器人互相配合攻佔俘虜營，注意這一關可以建造修理工廠，可先造修理車，進攻時帶上 2 輛可以減少傷亡，俘虜營救得手後從外面的大橋上過河，打下油井後在那裏建立分基地，在基地東面敵軍會有幾次進攻，但規模很小，肅清基地週邊的敵軍後儘快升級，好造出很貴的多功能坦克，先擊毀一些固定的炮臺，然後配合機器人、傑佛遜、狙擊手和修理車開始進攻北面的電廠區和西北面的敵軍分基地。這個型號的坦克雖然價格昂貴，功能也多，但是裝甲卻並不是太厚，開火速度慢了一點，還不能獨當一面。攻佔西面的敵軍分基地後很快要東進，保護 4 個發電廠不被破壞，這裏來襲的敵人數量較多，要注意單位的修理和保護傑佛遜，同時迅速在後方基地裏建造反戰略導彈的科技建築，出反導彈預警車，將其用AV可變翼飛機運送到指示的建築，之後動畫顯示成功攔截了核彈。


一開始趕快興建基地很重要


打到這邊，發現些微訊號





黃色蛋糕作戰 俄羅斯，特維爾地區

任務目標

【主要任務】

1. 保護你的建築機械人：保護你的建築機械人讓它們能在油井旁邊設立基地。如果建築機械人都被摧毀唯一的解決方式就是使用美軍挖土機來興建基地。
2. 在油井旁興建基地：一旦你控制油井，興建猛禽特遣隊總部，一做油井架和一做煉油廠開始提煉石油。
3. 摧毀敵人步兵訓練區域：消滅所有出現的敵人：摧毀所有位於你基地西北方的敵人。
4. 摧毀敵人飛機：敵人正在為米格 21 加油。在這些飛機進到跑道前，盡可能摧毀這些飛機。
5. 撤離南方區域：趕快集結你在島上的單位。興建守衛砲塔來組成防線，並使用火砲減緩敵人前進速度。
6. 防禦所在位置：在援軍到達前盡可能守住你現在的位置。提示：用特種部隊全方位維修車來修復你的單位，用你的建築機械人美軍挖土機來維修砲塔。
7. 抓到紮哈羅夫：紮哈羅夫在基地北邊的總部裡面。對這個地方發動主要攻擊並抓到他。

【次要任務】

1. 跟第一裝甲師會合：進到第一裝甲師基地並將它們歸到你的控制下。
2. 摧毀敵人飛彈發射陣地：派遣隊伍搜索敵人基地並找到飛彈發射陣地。摧毀它以避免遭到更多攻擊。
3. 解救美軍戰俘：解救美軍戰俘並將他們帶回到你的基地。
4. 摧毀 SA-12 地對空飛彈發射陣地：在你的東北邊，敵人有一座 SA-12 地對空飛彈發射陣地運作中。使用地面武力摧毀這座飛彈發射陣地來為聯軍空中支援開路。
5. 摧毀直昇機起降場：摧毀敵人基地中央的直昇機起降場來關閉敵人雌鹿的攻擊。



有猛禽特遣隊的幫助，戰鬥應該會順利點



任務解法

DIRECT ACTION

玩家要注意，這一關會有很多倒數時間，包含戰術武器發射倒數，敵人發射戰術武器的倒數時間，第11師增援部隊預計到達時間，俄羅斯友軍預計到達時間，派京科的部隊到達時間等等，所以要注意時間顯示，遊戲一開始就有一支小型裝甲部隊，將運兵車升級成迫擊炮，傑佛遜和狙擊手在前面推進，用機器人配合推進，可輕取中部島嶼上的石油礦，清除島上的敵人後和東南角上的美軍第一裝甲師會合，可以獲得所有美軍科技和美軍部隊的指揮權，然後開始發展基地，攀升科技，建立島嶼上基地四周的防禦塔，並在兩個基地的各個角落都放置反彈道導彈預警車，準備工作完成後，使用M1A2坦克、狙擊手、M109、復仇者和修理車開始進攻，進攻可以使用M1A2坦克進行突進，除了空中的雌鹿需要用復仇者擊落之外，敵方基本沒有什麼可以抵抗M1A2坦克的推進，之後敵軍開始進攻，在此之前要在美軍基地的東南角上建立強大的防禦，並集中所有兵力應付長達數分鐘的進攻，敵方主要使用 T80 等裝甲部隊進攻，一定要將其壓制在出發點猛打，使用M109的強制攻擊，並用修理車進行即時維修，也可以呼叫無人機打擊敵方的裝甲部隊，即使如此，在這個角上也要損失許多輛坦克。同時，敵方對島嶼上也四面圍攻，主要是雌鹿的攻擊，只要有一些機器人就可以應付，北面島嶼上的進攻部隊也會面臨攻擊，但只是雌鹿的小型進攻，等到蘇軍增援之後進攻結束，敵方的戰術導彈開始計時，但只要預警車放的多，完全不用擔心。接著使用地面部隊開始進攻，一路東進，除了城市道路比較複雜之外，M1A2坦克的前進應該十分順利，營救俘虜和摧毀敵軍中部飛機工廠後，可以一併摧毀沿岸工事，然後使用空中力量轟炸戰術導彈井，也可以在地面部隊控制週邊後使用 V22 空降。最後一路北進，仍然是M1A2坦克進行突進，雖然敵方在建築內駐兵很多，不過M1A2坦克只要操控得宜，幾乎不會有什麼傷亡。抵達紮哈羅夫所在位置任務就完成了。





中計，趕快退回

戰神之喉作戰 華盛頓特區

任務目標

【主要任務】

1. 囚禁紮哈羅夫：在野戰醫院的周圍部署強大防禦防線，如果醫院被摧毀，紮哈羅夫就會逃走。這是不能發生的事。
2. 保護國會大廈：國會大廈不能被摧毀。讓參議員活著是你的主要任務。
3. 確保基地北邊安全：摧毀這個區域所有敵人的單位和建築物。記著狙擊手可以射殺躲在建築物中的敵人。
4. 摧毀所有 SA-12 地對空飛彈發射陣地：摧毀在你位置東南方三座 SA-12 地對空飛彈發射陣地。
5. 摧毀敵人空中管制塔：摧毀兩座敵人空中管制塔。你能用 F-15 摧毀保護這個區域的敵人雌鹿。
6. 確保國會山莊安全並救出美國參議員：摧毀所有出現在國會大廈附近的敵人，並用你的步兵佔領國會大廈。

【次要任務】

1. 將所有霹靂小組納入猛禽特遣隊控制：霹靂小組是非常有效率的反恐單位，將他們歸到你的指揮下。
2. 切斷敵人情報：敵人從隱藏的指揮據點收取情報。找到這座據點並摧毀它。
3. 摧毀敵人指揮官的雌鹿直昇機：摧毀敵人指揮官的雌鹿直昇機。這會切斷他們的指揮階層，這讓敵人暫停第二波攻擊。

任務解法

DIRECT ACTION

一開始地圖西面就有一個小型基地，讓傑佛遜帶著 3 個狙擊手和M109攻佔北面敵人防禦鬆懈的基地，盡可能多俘虜敵人獲取資金，之後在基地四周大量建造防禦，尤其是防空塔，儘快升級科技，建造維修廠和兵工廠。使用增援的 M1A2 摧毀南面的敵人基地，途中完成任務指示，進行維修之後一鼓作氣攻下 SA-12 導彈區域。然後敵方的空軍開始出動，己方會有數架阿帕奇趕來支援，機場內可出 F15 和 A10 ，可以用 F15 固定防禦基地前方的區域，基地週邊的防空塔也能起到不少作用(應購買和 F15 建立資訊鏈結的升級)，而且在飛機場內進行相關升級後可以偵測到敵方的飛機攻擊目標。同時敵方從主基地的四周開始圍攻，以飛機轟炸和小型裝甲部隊突擊為主，在基地內需要放置若干輛M2才行，並分散修建防禦建築。敵方的空襲不算太頻繁，但每次空襲都對基地影響很大，因此需要借 F15 壓制住其空中攻勢的同時，儘快使用 M1A2 坦克、M109 和復仇者攻佔中部的機場控制塔。控制這片區域後己方會空降 2 輛推土機下來，在那裏造個維修廠，維修完畢後在這個分基地邊上造些防禦，然後繼續向國會山推進，國會山邊上的抵抗十分微弱，也不過是 M1A2 不斷 rush 而已，如果一開始打斷了國會山北面的電廠的話，進攻會更加容易。肅清這裏的殘敵後，最後把國會山建築一一摧毀，任務就完成了。



這一關可以有大量的部隊來進行作戰



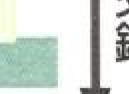
準備拯救議員







敵人居然能進攻華盛頓？



拉什莫爾作戰 華盛頓特區

任務 目標

1. 解救總統：到你地圖標出的迫降地點上找到總統。
2. 護衛總統到陸戰隊一號降落地點：點選並移動總統到地圖上標示的地點。你必須使用部隊護衛他並避免他被敵人抓走。
3. 把總統護送到西面海軍陸戰隊直升機降落地點
4. 傑佛遜必須活著



任務 解法

DIRECT ACTION

開始時沒有資金，因此儘快使用傑佛遜俘虜幾個敵方士兵，然後把步兵車升級成迫擊炮車，將機器人編成兩個隊，一隊用機槍，一隊用反坦克導彈，傑佛遜在前面探路，機器人緊跟著大開殺戒，迫擊炮車和其他士兵斷後。在幾個十字路口處敵軍形成交叉火力，第一輪未必能順利奪取，如果機器人損傷過大，就退回來修理然後再進攻，除了傑佛遜以外儘量不要使用步兵進攻，這一局沒有醫療直升機。幾分鐘之後趕到直升機墜落處沒有找到總統，原來已經轉移到東面花壇處。之後一路趕過去，總統身邊有一大幫三角洲部隊的特種兵，很快就清除了附近的敵軍。和總統會合後，敵人的援兵也抵達了，從各個方向零星的開始向小分隊進攻，依然讓傑佛遜和機器人在前面開路，後面的部隊將總統圍在中間慢慢前進，需要注意的是，總統無法和其他單位一起選中，必須單獨指揮他前進。向西面進攻的過程中某個建築中有狙擊手，注意不要讓傑佛遜過多的暴露在槍口之下，用機器人幹掉他。西面直升機降落點附近的敵人很多，需要用迫擊炮在後面壓制他們的火力，如果進攻失利就退回來維修後再攻，將總統帶到指定地點後，敵方開始從北面和東面夾擊，最好讓步兵進入周圍的建築，這樣可以減少傷亡，抵擋一陣後就過關了。



又開始城市巷弄作戰了


找到總統，開始撤退


總統飛機遭攻擊

黃金之箭作戰 華盛頓特區



任務目標

【主要任務】

1 摧毀敵人掩體並建立基地：摧毀三座敵人掩體然後確保南邊盡頭的安全。

提示:火砲可以有效攻擊掩體，好好利用你的 M-109 帕拉丁。

2 建立防禦線：在你的基地周圍部署至少六座ADATS防空反坦克系統。

提示:你可以升級你的 ADATS 防空反坦克系統讓它們更能有效攻擊飛機和地面車輛。

3 除掉敵人所有的火砲：摧毀在南邊盡頭的所有敵人火砲單位。當你準備發動大規模攻擊時才攻擊它們。

4 牽制敵人攻擊：你的 ADATS 防空反坦克系統會減緩敵人進攻速度。

提示:部署一些火砲單位在你的砲塔後面。使用你的坦克攻擊敵人側翼。

5 摧毀位於你現在位置東邊的敵人空中管制塔：達成這項任務可以結束敵人F15的空襲。當敵人空中管制塔被摧毀後，美國空軍將會提供全面的空中支援。

提示:使用坦克和地對空單位進攻這個地點。

6 摧毀位於你現在位置西邊的敵人空中管制塔：達成這項任務可以結束敵人 A10 的攻擊。

提示:使用空中單位攻下這個地點。

7 奪回白宮：重新奪回白宮。提示:敵人已經建好一道堅強的防線，在你發動襲擊之前，試著摧毀發電機讓砲塔失去作用。

8 部署愛國者 3 型飛彈防禦系統：在接近白宮的附近部署愛國者 3 型空中彈道防禦系統。記著要多增加它的彈藥。

9 防衛白宮：別讓那些恐怖份子摧毀白宮！

10 摧毀兩座墜落之星訊號上傳設施：在敵人攻擊你的地點之前，先摧毀地圖上兩座墜落之星訊號上傳設施！它們非常耐打，你必須使用超過一枚的狼獾彈道飛彈才能摧毀它們。

11 發射狼獾彈道飛彈摧毀敵人總部：使用你的狼獾彈道飛彈摧毀敵人總部。你可以大量發射飛彈來摧毀敵人彈道飛彈電磁護盾防禦系統。

【次要任務】

1 佔領西岸建築物：用你的單位佔領西岸。注意:這個區域有重防禦，利用裝甲車輛保護你的部隊。

2 摧毀敵人發電機(西邊)：摧毀在你現在位置西邊的敵人發電機 – 它們提供電力給白宮周圍的敵人 ADATS 系統。

3 摧毀敵人發電機(東邊)：摧毀在你現在位置東邊的敵人發電機 – 它們提供電力給白宮周圍的敵人 ADATS 系統。

4 佔領東岸：移動部隊到東岸

5 摧毀敵人維修護中心：盡快摧毀敵人維修中心

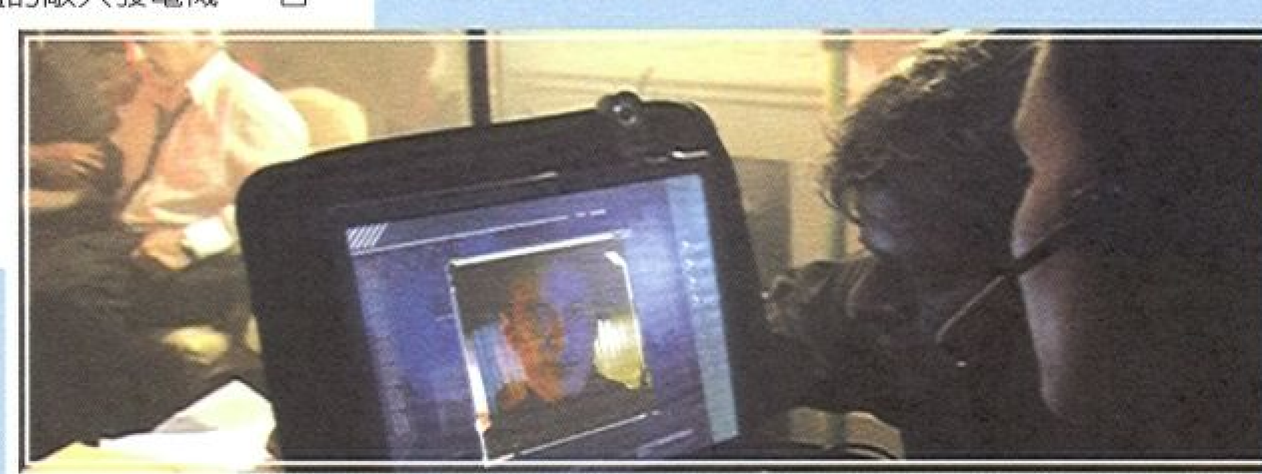
6 攻下北岸：控制北岸

任務解法

DIRECT ACTION

開始用 M1A2 坦克持續突擊即可清除南面敵方的 3 個碉堡和零散的裝甲部隊，然後開始建造基地，逐漸可以獲得美軍的全部科技和特種部隊方面的科技。由於開始並不能造F15，只能抓緊時間在基地週邊建造 6 個以上防空塔並升級，並在周圍放置一些復仇者防空車，敵方的空襲很快開始，從東西兩個方向向基地內的部隊進行攻擊，大部分能夠被擊落，只是墜毀的飛機落在建築或者單位上還是能造成較大的傷害。等到可以繼續升級科技時要儘快建造美軍的醫院和特種部隊的兵營，抓獲俘虜獲取持續不斷的資金。空襲的同時，敵方地面部隊的進攻也很頻繁，從東西兩面進行夾擊，這邊只有硬撐了，之後派出M1A2 坦克、M109 、復仇者和特種部隊方的修理車開始進攻敵方東西兩個機場控制塔，摧毀之後空襲暫時停止了。接著從基地內派遣幾輛 M1A2 和修理車控制西面，並派遣狙擊手等兵種佔領，前方的己方裝甲部隊開始進攻白宮，白宮附近的敵方防禦稍稍強一點，有不少直昇機，在它攻擊 M1A2 坦克時儘快用復仇者擊毀，升級後的復仇者只要一枚導彈就可將其擊落。敵方東面的電廠離基地不遠，建造一支小型裝甲部隊後從基地底部的公路繞到那裏摧毀它就行了，而西面的電廠較遠，而且道路也並不好走，可以用 B2 對其地毯轟炸，然後派遣幾架直昇機徹底清除就可以了，敵方修理廠就在己方基地的西北面，防禦鬆懈，讓直昇機在回來的路上直接摧毀它。清除白宮周圍的殘敵後需要在附近建造一個愛國者導彈防禦敵方的墜落之星，建造完成之後敵方開始持續的空襲和地面進攻，駐紮在那裏的復仇者起到了很大的作用，同時將傑佛遜調離那裏，不要讓傑佛遜在混戰中陣亡。擋住攻勢之後，就開始在基地內造戰術導彈發射井，記得多造幾個發射井沒有問題，只是別忘了造電廠，愛國者等建築很耗電。完成之後對地圖上顯示的敵方主基地連續發射幾枚導彈，雖然敵方也有導彈防禦系統，但不能對付持續的導彈攻擊，4枚戰術導彈下去基地就接近掛了，最後一枚導彈留給他們的主基地，摧毀之後任務就算完成。


墜落之星的攻擊


紮哈羅夫的最後攻擊

































洛克人X8

▲無限METAL密技大法

1、首先你得擁有一個LIFE BOTTLE和一個LIFE TANK
2、LIFE TANK不滿
3、把你的METAL花到少於50
4、去購買LIFE CHARGE

你會發現你可以購買所有能夠購買的東西了。





創業王

▲如何獲得金錢小密技

在遊戲中按住Ctrl+F5或者alt+ctrl+f5，會在畫面正中央出現一個黃色小框，輸入money =>獲得100000000。



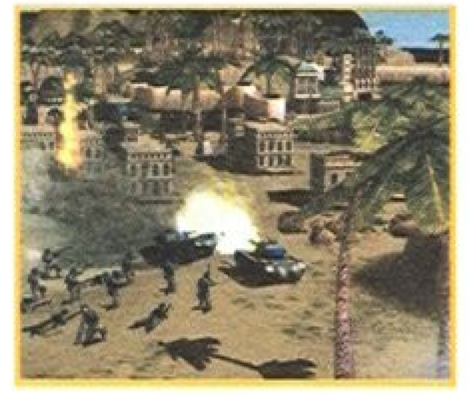


世紀爭霸2

▲密技大全

在遊戲中按「Back Space」鍵然後輸入文字即可。

指令	功能
icheat	開啓密技
idontcheat	關閉作弊
loot	增加10000資源
taxes	減少100資源
punishl	對選定的單位造成20點傷害
convert	把選定的單位變成你的
recharge me	給選定的單位補充100%的能量
win	立即勝利
toggle fog	開/關戰爭迷霧
sea monkeys	開/關立即建造
epoch up	立刻升級時代
give tech	增加50點科技點數
play god	開/關上帝模式





信長之野望-革新

桶峽間劇情

關於桶峽間劇情的兩種不同結果。一般來說選織田第一劇本容易觸發以下劇情：1555年秋天（大概是9月份），探馬來報今川來犯。當信長在主城，同時今川本隊渡過尾張和三河的界河進入尾張境內後會顯示東海第一強弓開始上洛。這個時候計謀–〉奇襲–〉推薦用信長奇襲今川義元本隊。按照太原雪齋是否在今川本隊有一些區別：

1. 不在今川本隊，奇襲成功，今川本隊士兵數大幅度減少，大概連傷兵殘餘不足1000；然後用信長消滅今川本隊後提示劇情今川義元本人被討取。今川家分裂，梁田政綱、毛利新助等2人加入織田家。
2. 在今川本隊，奇襲失敗，織田隊陷入混亂，太原雪齋重傷。





小技巧

如果你有兩個城遊戲的難度將不是太難，要是你只有一個，那就要剿滅你鄰近的對手，要用中國的計謀，笑裏藏刀。這個遊戲別小看外交，外交很重要。你首先要鄰國不來騷擾你，第一要做的就是同盟，想盡一切辦法同盟，這一點沒壞處。你可以在同盟期間增強實力，如果對手實力也在增強或許還比你強這就是重點了，用遊戲裏一個非常重要的外交手段(要請)，用這個手段必須有政治過人的大臣，他可以讓敵人在沒做好準備的時候攻打他們。想攻打的只要你出錢，他們就出兵，也不是太貴，用這個技能的時候最好保持1000的現金，因為敵人回要求你援助1000金，如果沒有會找你要寶貝，寶貝當然不能給敵人，那你就準備1000金吧！錢只要充足你就一直用要求吧！找他攻擊附近的敵人，敵人城裏要是有2萬人那你的盟友部隊是肯定失敗的，他多失敗幾次兵力會和你完全不是一個檔次，盟友是無私的，可你不是，你可以解盟。

賺錢大法

總之，就是以技術換錢。電腦大名技術獲得那麼快，不是自己發展的，是用外交中的交涉的來得。遊戲初期跟一些垃圾大名同盟(因為賣給他技術，他還沒用上，就被其他電腦滅了)，能同盟多少就多少！同盟是要人質的，這時你的垃圾武將就發揮作用了，電腦一般只會要一三流將作人質(如果要猛將的話，你可以拒絕他)，重點來了，人質被送走後，是不吃你的俸祿的，這又省下不少冤枉錢。接下來就幹自己的事，記得要專發展一系列的技術。接著，就等電腦來跟你交涉吧。一個技術能換幾萬，也可以換你沒有他有的技術，這樣一來，你的錢和技術就能猛漲！

COMIC FOCUS



舞-HiME

原作：矢立肇	版本：DVD	收錄話數：1-2話/3-5話	發行日期：已上市
出品：曼迪傳播	發音/字幕：日文/中文	集數：1-2	售價：380元(dvd1)/480元(dvd2)

故事以私立風華學院為舞臺，聚集了一群魅力四射的美少女們。以這些擁有特殊能力，被稱為"*HiME*"的女孩們為中心，描寫她們在學園所發生的戀愛、友情、還有戰鬥等生活。然而在這巨大的學園內流傳著一個叫"無依者"的神秘怪物出沒的流言。學園的理事長風花真白使出了對抗無依者唯一的手段，將擁有特殊能力的*HIME*聚集到了學園中。主人公-鴇羽舞衣在豪不知情的情況下，被免除學費的條件吸引和弟弟巧海轉學到了風華學園。被捲入事件中的她在危機中無意間換起沉睡的能力。舞衣邊抵抗著這種宿命，邊保護著對自己重要的人，投身了一場場的戰鬥中，而一連串的戰鬥成長物語也隨即展開…。

鴇羽舞衣

自稱是平凡的高中生，事實上父母早逝雙亡，汲汲於打工賺錢，境遇可說是相當不平凡。一面對別人的請求往往無法拒絕，因此常捲入各種麻煩中。



美袋命

從小與世隔絕被訓練出高強武藝，擁有相當強的戰鬥力，但相反地卻對一般常識完全沒有概念。不斷尋找失聯的哥哥。目前才14歲，寄居在舞衣宿舍。



玖我夏姬

成績優秀、運動萬能、相當伶俐聰明的美女。雖然很受到周圍的歡迎，卻相當討厭別人的干涉，刻意地孤立自己。不擅長應付像舞衣這樣平凡卻不斷努力的類型。



宗像詩帆

祐一鄰家小妹妹，都叫祐一爲哥哥，家裡經營神社，有時也會打工兼任巫女。未來的夢想當然是"成爲哥哥的新娘"。

忘卻的旋律

THE MELODY OF OBLIVION 忘却の旋律

監督：岡尾賣洋	收錄話數：1-2
出品：曼迪傳播	集數：1
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：760元

GAINAX邁入20周年特別企劃作品－忘卻的旋律。由<校園漫畫大王>導演錦織博，搭配<新世紀福音戰士>貞本義行擔綱機械設計及榎戶洋司等堅強陣容。故事的主人翁是個平凡的少年高中生牧歌，除了射箭的本事外，其它的表現都差強人意。在一次偶然的情況下，牧歌看到了忘卻的旋律，謎樣的少女的幻影。故事就從這裡開始，以旋律戰士的身分與怪獸展開決戰，展開一段動作冒險傳說，究竟勢單力薄的旋律的戰士，會取得最後的勝利，見到真正的忘卻的旋律，還是終究會被消滅呢？

COSPLAY熱烈募集中！

你也是《舞HIME》迷嗎？那就快來參加COSPLAY大賽吧！只要扮成13位超能力戰鬥美少女裡的其中一位，就有獎品拿唷！

報名辦法：

寫下你的聯絡資料(姓名、性別、手機、E-MAIL、預定COS哪位)，附上你曾COS過照片1-2張(舞HIME！最好)，E-MAIL至曼迪傳播行銷部收 (ayumi@astar.com.tw)

獎勵：凡入選者可獲得

◎<舞HIME>漫畫1+2+3/DVD1+2/限量海報(各一)

◎長鴻CANDY少女誌+網站＆曼迪網站+電子報曝光



2×2忍傳

原作：古賀亮一	收錄話數：1-12話
出品：木棉花	集數：1
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：1250元

故事發生的地點是一所相當另類的忍者學園，不僅有奇怪的忍術考試，忍術訓練的內容也特別地嚇人。考試內容包括「捏哭火星人」、「用鼻子將花生射出一百公尺」、「用屁股夾住球棒，打出再見全壘打」、「取得高中女生的吻痕」等等，不愧為忍者學園的試題，難度非常高。



怪醫黑傑克特別版

原作：手塚治虫	收錄話數：全
出品：木棉花	集數：0
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：380元

手塚治虫在1973年創作出《怪醫黑傑克》這部作品，由於手塚本人是擁有醫學博士學位的合格醫生，手塚治虫對生命有特別的感情。而《怪醫黑傑克》即以手塚自我經歷為出發。先前曾推出OVA版及劇場版，本次木棉花發行的特別版第0集為讀賣電視台開台45週年紀念及怪醫黑傑克誕生30週年紀念作。



KERORO軍曹

作者：吉崎觀音	版本：DVD	收錄話數：1-12話	發行日期：已上市
出品：曼迪傳播	發音/字幕：日文/中文	集數：1-3	售價：1490元(特價)

榮獲日本小學館公佈最新漫畫賞得主《KERORO軍曹》，在日本早已紅透半邊天，是日本搞笑作品中討論最為激烈的作品！日向家出現了一隻像青蛙的清潔工KERORO軍曹，媽媽還特地分配了一間房間給KERORO軍曹，不到兩三下功夫就把它佈置成他的秘密基地…。原來KERORO軍曹是來自於外星的外星人，他來這裡的目的竟然是侵略地球，不過由於他們的總隊臨時撤退，讓KERORO軍曹不得不留在日向家與他們和平相處。











校園迷糊大王

監督：高松信司	收錄話數：1-2話
出品：曼迪傳播	集數：1
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：380元

塚本天滿，是個相當可愛迷糊的高中二年級生。雖然暗戀著同班的烏丸大路，卻總無法將她對他的愛意傳達給烏丸。想不到有一天，烏丸竟然要轉學了！ 天滿下定決心要對烏丸告白。然而，烏龍的天滿，卻忘了在她嘔心瀝血徹夜寫下的那卷情書上簽下她的大名，第一次告白就這麼失敗了，不過慶幸的是，烏丸決定留下來了。接下來搞笑烏龍的事便持續不斷一個個發生著。





ToHeart-青春記事

原作：AQUAPLUS	收錄話數：1話
出品：曼迪傳播	集數：1
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：299元(特價)

櫻花綻放的春天和往常一樣，小明去迎接浩之一同上學。時間過得很快，高中的最後一年，回想起過去的重要時間，對於未來有著即將產生變化的預感。浩之的好友雅史因為卓越的球技而受到媒體的注目，就在浩之翻閱報紙的時候，突然瞥見報紙的一角刊登出家庭用機器人的消息，而他們即將迎接的是一個既熟悉又陌生的朋友。



絢爛舞踏祭

監督：森邦宏	收錄話數：15-17話
出品：群英社	集數：6
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：600元

以第六個徽章為賭注的道館戰在茵鬱道館展開了。小智鬥志高昂。相對的，娜琪卻在戰前，靜靜地對空祈禱。相對於娜琪拿出同時具有飛行與龍系屬性的七夕青鳥，小智卻拿出被飛行屬性剋到的森林蜥蜴對抗。



網球王子

原作：許斐剛	收錄話數：144-147話
出品：群英社	集數：12
版本：DVD	發行日期：已上市
發音/字幕：日文/中文	售價：550元

終於集訓的最後一天來臨，無視於為了最後階段而奮力練習的選手們，身為教練的神、華村、手塚三人，開始決定最後的選手名單。意見吻合順利地選出了六名選手，但在選擇最後一名選手時卻出現了意見分歧。最後一名該選誰？最後的決定權交給了手塚，而手塚最後的判斷是？

● 以上圖文由曼迪傳播、群英社、木棉花提供





官方網站：http://www.godzilla.co.jp/index.php

⊕ 新電影 MOVIE INFO

影片類型：怪獸、科幻、喜劇	發　　行：群體工作室
導　　演：北村龍平	行　　銷：讚達國際娛樂
演　　員：松岡昌宏、菊川怜、水野真紀、伊武雅刀、寶田明	上映日期：7月22日

哥吉拉最後戰役

GODZILLA FINAL WARS

人類相互對抗的年代已經結束怪獸是我們共同的敵人！

46億年地球演化史上 唯一超人氣怪獸王！

MOVIE FOCUS

遙遠的20XX年，過度開發的科技讓地球苦不堪言。長相畸形、力大無窮的怪獸們是大自然的終極反撲！恐怖怪獸的威脅讓人類放下彼此恩怨，決心攜手保衛家園。於是乎，帥哥遍地的地球防衛軍，與美女如雲的M機關便因此成立，擔負起守護地球與人類文明的重責大任！有一天，地球防衛軍的大師兄尾崎真一，與聯合國生物學家音無美雪奉命前往北海道調查神秘怪物死亡之謎。在此同時，全球各大都會如紐約、巴黎、上海、雪梨等都不知從哪兒冒出各色怪獸！怪獸發動猛烈攻擊，全球因此陷入恐慌…更糟的是，身負地球人期待的聯合國秘書長醍醐直太郎的座機也在兩萬英尺高空神秘消失。地球，真的沒救了嗎？正當全球老百姓在怪獸肆虐下無助哭泣時，巨大的神秘飛行器突然出現，以神秘光線將怪獸一一收拾～失蹤多日的醍醐秘書長也奇蹟似出現，說明消滅怪獸的X星人懷著善意，不遠千里而來，希望與地球締結友誼同盟條約。人類文明的新世紀彷佛將就此揭開序幕…。



尾崎真一 男主角

爲「地球防衛軍．M機構 突變兵部隊」之成員，本身爲具有超越常人運動能力的突變人，負責「海底軍艦 新．轟天號」的砲手工作。爲對抗X星人的地球總攻擊，與新．轟天號之戈登艦長等人一同乘坐新．轟天號前往南極喚醒哥吉拉。

音無美雪 女主角

分子生物學家。由聯合國派遣至日本，調查於北海道海域被發現的謎樣怪獸木乃伊。與其姊音無杏奈和尾崎等人揭穿了X星人的謊言，之後與尾崎以及戈登艦長等人一同行動，進行拯救人類的任務。







幕後花絮 ▶▶ 哥吉拉，1954年由本多豬四郎導演、圓谷英二特效指導，與田中友幸製片攜手創生；受到全世界熱烈迴響，視之為象徵戰後日本的"日本製"特質。今年是哥吉拉誕生的50週年，東寶公司製作了【哥吉拉　最後戰役】作為這一系列電影的終極代表。

7月預定放映

片名	類型	日期
驚奇四超人	動作	7月8日
小鬼也摩登	喜劇	7月8日
壞教慾	劇情	7月8日
卡特教頭	運動	7月8日
公仔總動員	動畫	7月8日
監蝶飛舞	劇情	7月15日
星際大奇航	科幻	7月15日
馬達加斯加	動畫	7月15日
絕地再生	科幻	7月22日
哥吉拉的最後戰役	科幻	7月22日
我們親愛的寶貝	喜劇	7月26日
機戰未來	科幻	7月29日

⊕ 租片子 DVD INFO



大公司小老闆

IN GOOD COMPANY

影片類型：喜劇
片　　長：110分鐘
預定發售：7月6日

新來的公司主管卡特德伊年輕有為，只有26歲，而佛曼卻是個52歲的老頭子，二人初次的見面有點尷尬，年紀的差距和經驗的不足都會影響到公司之後的運作，並且二人對於人生和事業的觀點亦有所不同。



捉迷藏

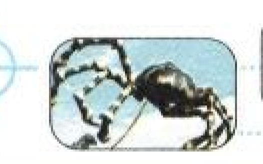
HIDE AND SEEK

影片類型：驚悚
片　　長：101分鐘
預定發售：7月6日

妻子自殺身亡後，心理醫生理察古曼帶著九歲的女兒艾蜜莉，離開傷心地展開新生活。搬家後的艾蜜莉突然變得行徑怪異，更自稱結交了一個名叫查利的朋友，問題是，查利只有艾蜜莉看得到…。



怪獸介紹







身長：100公尺
體重：55000噸

怪獸王 哥吉拉

主要武器：
放射熱線、強力螺旋射線、燃燒G火花熱線

自西元1954年初出現以來，曾數度令世界陷入滅亡危機的怪獸之王。



體長：72公尺
翼長：216公尺
體重：25000噸

巨大蛾怪獸 摩斯拉

主要攻擊技：
以翼將敵手彈飛、火焰高溫攻擊

嬰兒島的守護神，於人類危機時飛來。同族曾於一萬兩千年前與蓋剛戰鬥。



身長：100公尺
翼長：200公尺
體重：30000噸

空之大怪獸 拉頓

主要武器：
超音速衝擊粉碎波

由翼龍變異而成的空之大怪獸，受X星人操控襲擊紐約。



體長：1.6-20公尺
重量：200公斤~5000噸

小型怪獸 迷你拉

主要武器：
環熱線、放射熱線

與哥吉拉同族的小孩怪獸，於富士山中被發現，與一對人類祖孫一同行動。

體長：180公尺
重量：60000噸

暴龍 安基拉斯

主要攻擊技：
暴龍怪球烈彈

太古的恐龍因核實驗影響而誕生的暴龍，受X星人操控襲擊上海。



身長：100公尺
體重：50000噸

傳說怪獸 西薩王

主要武器：
身體衝撞、空中踢

沖繩傳說的守護神，受X星人操控襲擊沖繩石油聯合企業。










朋友們，請別爲我哭泣～
因爲最美好的一仗，我已打過！老兵不死，只是逐漸凋零。
我想我能驕傲地說，這輩子至少曾經以忠於自我的姿態面對世界輕輕地，我走了，正如我輕輕地來我揮揮衣袖，不帶走一片雲彩～

哥吉拉　2005年5月20日　筆

優惠劵指定戲院

戲院名稱	地址	電話
信義華納威秀	台北市松壽路16、18號	02-27572345
欣欣晶華	台北市林森北路247號	02-25371889
喜滿客	台北市八德路四段138號B1	02-37622001
總統	台北市中華路1段59號	02-23885576
士林陽明	台北市文林路113號1F	02-28763300

※使用方法請參閱優惠券之使用說明



雙面瑪琳達
Melinda And Melinda

影片類型：劇情
片　　長：99分鐘
預定發售：7月13日

故事的內容描述一對紐約曼哈頓的夫婦籌辦了一場派對，不料久未謀面的朋友瑪琳達卻突然狀似狼狽的不請自來，在悲劇的觀點詮釋之下，美麗瑪琳達的出軌讓婚姻和生活陷入混亂。



惡靈空間
THE BOOGEYMAN

影片類型：靈異
片　　長：90分鐘
預定發售：7月20日

提姆表面上看來是一個正常的二十多歲有為青年，但是近來他卻不斷受到童年的一段恐懼回憶侵擾，幾乎讓他精神崩潰，而且情況日益嚴重。原來在提姆八歲時，他身上發生一件令人魂飛魄散的恐怖事件。



致命七秒
7 SECONDS

影片類型：動作
片　　長：96分鐘
預定發售：7月20日

一群老兵策畫搶劫保全公司的運鈔車，但不料錢搶到手之後卻被另一幫人搶劫，而且除了杜立華一個人之外，全都被殺害。杜立華逃走時帶走一幅價值連城的梵谷名畫，但是主人卻是當地的黑幫頭子。

文圖／莫凡

就是愛玩 Viewsonic W2201

PC上的Eyetoy絕對活用術

說起優派國際Viewsonic，大家應該直接聯想到的就是代表標誌「三色胡錦鳥」吧！俗稱「三鳥牌」的優派國際，除了推出大家耳熟能詳的螢幕之外，這次則是針對家用電腦，推出一台Viewsonic W2201網路攝影機。隨著網際網路的發達，現代人無聊就會上上網聊個天，而光用文字與語音已經無法讓我們感到滿足，因此許許多多的玩家就會購買一台網路攝影機（WEB CAM），就可以享受即時性的視訊聊天。





▲Viewsonic W2201網路攝影機



▲W2201後方的底座可以拉近拉出，方便調整適合的擺放位置，並有防滑黑色塑膠設計。

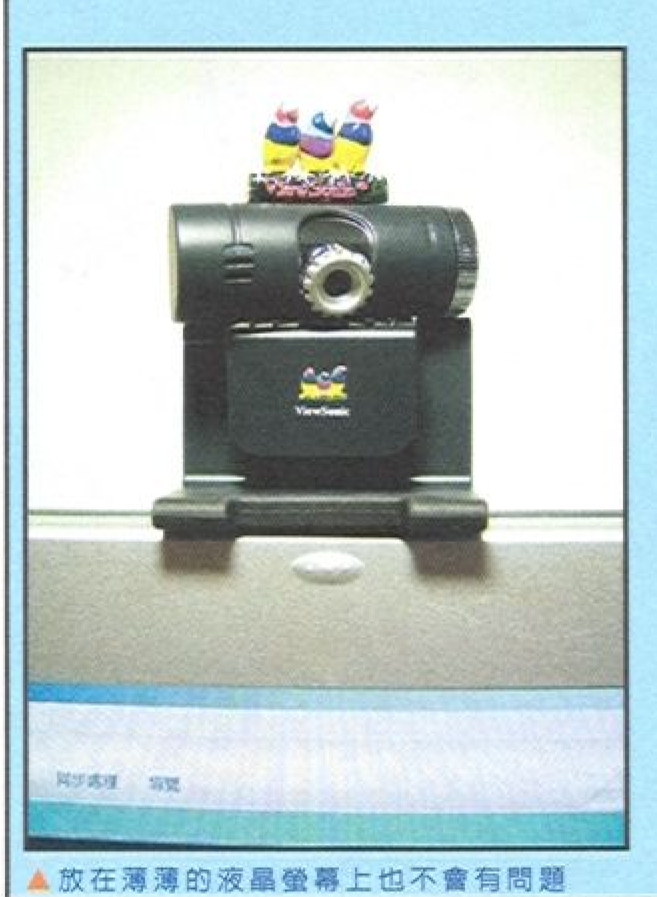


▲W2201採用即插即用USB1.1介面

拍攝角度大、對焦清晰簡單

這一台W2201網路攝影機沿用了Viewsonic特色的銀黑雙色外觀，親切的胡錦鳥彩色立體造型獨特且設計輕巧，機身有著獨特的「服貼」設計，玩家不需要外接支架，就可以很容易的將W2201安穩的放在LCD、CRT或者是筆記型電腦上面。攝影鏡頭則是採用圓柱形設計，雖然不敢說是360度無死角的拍攝，但是左右360度以及上下98度的旋轉角度，已經可以說是市面上WEB CAM中，拍攝角度超級大的一款，基本上玩家只需輕輕轉動鏡頭，即可達到滿意效果，而且透過鏡頭前方的旋鈕，你可以很容易的就將焦距對上，拍攝起來相當簡單（鏡頭焦距大於10CM）。

W2201的鏡頭是採用30萬畫素的CMOS光學感應器，解析度高達640 x 480，此時還每秒還可達30FPS，在這樣速率下的影像就不會有閃爍感，隨你怎樣在鏡頭前晃動跳舞，基本上不會影響高解析度影像的清晰度，更不會扭曲變形喔！W2201擁有精確聚焦、微距技術功能，能夠使CCD擷取畫面更加的清晰，而且W2201內建高靈敏度麥克風，讓你馬上就可以享受視訊語音的聊天功能，不需要額外的添購耳機麥克風。



▲放在薄薄的液晶螢幕上也不會有問題

Viewsonic W2201 網路攝影機產品規格

產品型號	W2201
感光元件	CMOS
真實解析度	640x480
真實畫素	33 萬
動態效能	每秒 30 格（CIF模式下）
連接頭介面	USB 1.1
連接線長	1.4公尺
快拍鍵	1
對焦方式	手動
最短焦距	10cm
左右旋轉	360°
傾角	98°
相容作業系統	Windows 98SE, ME, 2000, XP
外觀尺寸（mm）	71 x 98.7 x 47
重量	450g
保固方式	1 年



▲看上看下、看左看右都可以

天啊！多的嚇人的附加功能

但是純粹只有硬體上的高規格還不夠稀奇唷！Viewsonic W2201網路攝影機附上了一拖拉庫的軟體與遊戲，透過這些軟體的配合，你很難想像W2201它可以變成PS2上面的EyeToy呢！到底有哪些「免費」附加軟體？讓我們一一來介紹！

影音郵件 Video Mail



▲靜態畫面截取

這年頭要發個電子郵件不稀奇，但是能夠不打字就可以變出一封封影音並茂的Email那可就厲害啦！透過Video Mail此項功能，你不需要會打字，只要對著W2201說出想說的話，影音同步呈現，玩家可以設定影像大小然後開始錄影，Video Mail用最簡單的方式很有效率地修剪、安插其它影像，這是最生動自然，最有感情的電子郵件，不再只有冷冰冰的文字！

電子賀卡 Greeting Card Maker



▲電子賀卡Greeting Card Maker

千篇一律的簡訊拜年或是制式的電子賀卡令人麻木，試試看使用Photo Greeting Cards製作電子賀卡唄！Photo Greeting Cards有20個種類內有120多張卡片，挑出一張卡片加上文字、加上自己的聲音及相片再做一些修改，就做好一張電子賀卡了，接下去用電子郵件傳送，保證讓收到的親友感動萬分，讚賞不已。

遊戲 Video Game

攝影機也能玩遊戲？沒錯，而且是很不一樣的遊戲！透過Viewsonic W2201網路攝影機，你可以用影像直接操縱內建的三個遊戲（打地鼠Gophers、21點BlackJack以及釣魚Fishing），不需鍵盤滑鼠，還是搖桿手把，只要有W2201，你的手就是最直接的遊戲搖桿。

以打地鼠（Gopher）為例，攝影機對著你，看到下方冒起的地鼠，就直接用手打下去，攝影機會依據你揮舞的方位，判斷是否擊中得分，怎麼樣？這簡直就是PS2主機上超級流行的EyeToy對吧！

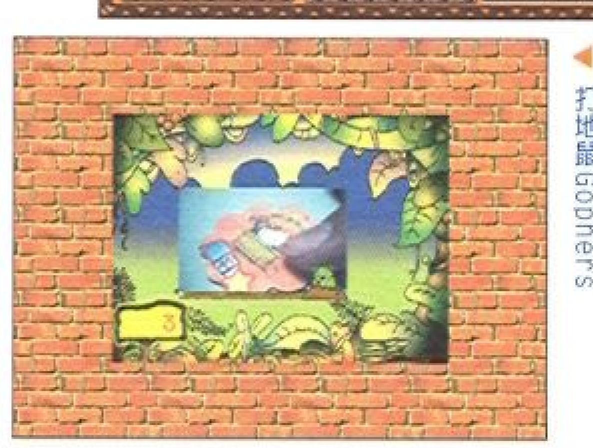
遊戲小秘訣：為了讓玩遊戲之時更順手，將攝影機移到你最容易控制影像輸入的位置。在遊戲前等畫面出現之前，程式會依光碟狀況調整參數。在這個時候不要移動攝影機，在調整參數之後，攝影機能夠更正確地偵測玩家的手部動作。



▲21點BlackJack



▲來考考記憶能力



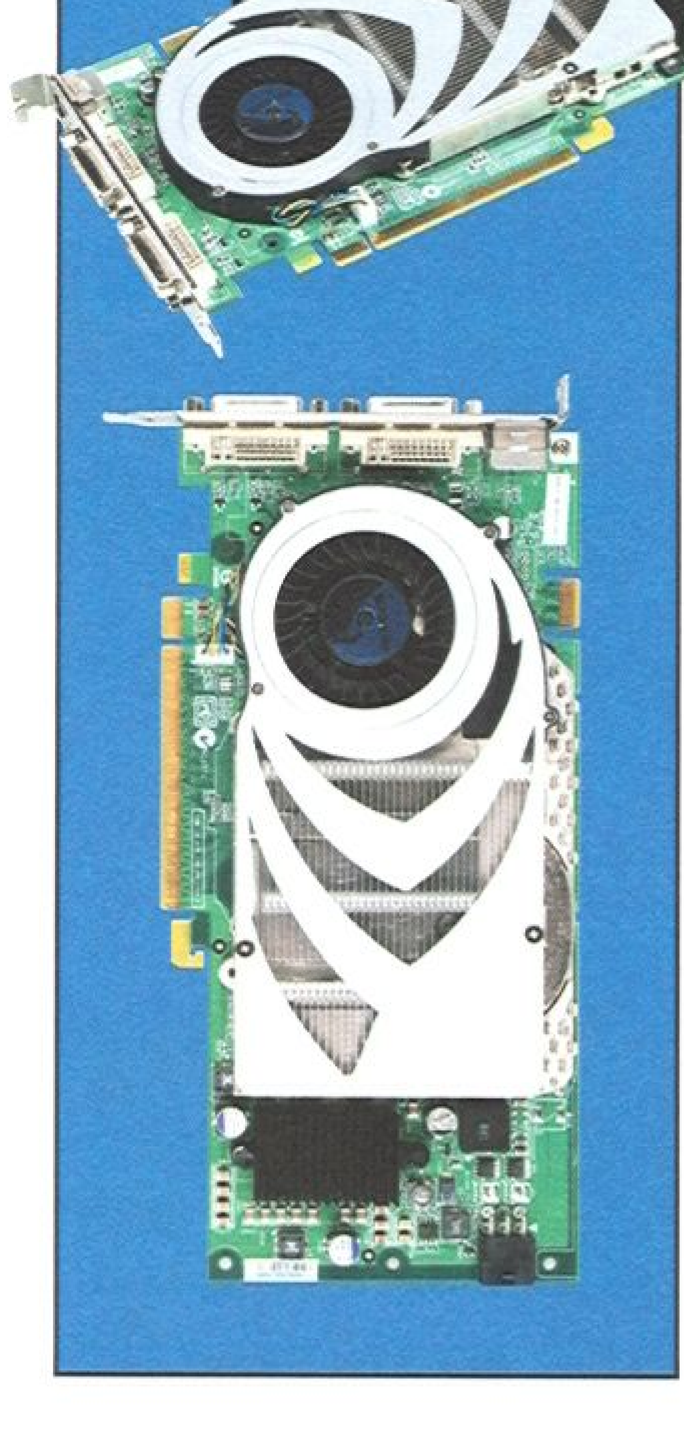
▲打地鼠Gophers

3D霸者降世 青雲GeForce 7800GTX

開發廠商：青雲科技　**售價**：19,200元
官方網址：httptaiwan.albatron.com.tw

青雲科技與nVIDIA同步推出最新款搭載GeForce7系列繪圖核心的高階繪圖加速卡—GeForce 7800GTX。青雲7800GTX採用PCI Express傳輸介面的設計以及SLI 高達430MHz核心時脈，搭配超純量24管線的設計，使核心執行效能提升為GeForce 6800 的兩倍。在記憶體方面，GeForce 7800GTX搭載256M DDR3記憶體，時脈高達1200MHz，高速及高容量的記憶體讓玩家在高解析度下也能享受流暢的快感，匯流排介面256bit，大幅提昇3D遊戲執行效率。

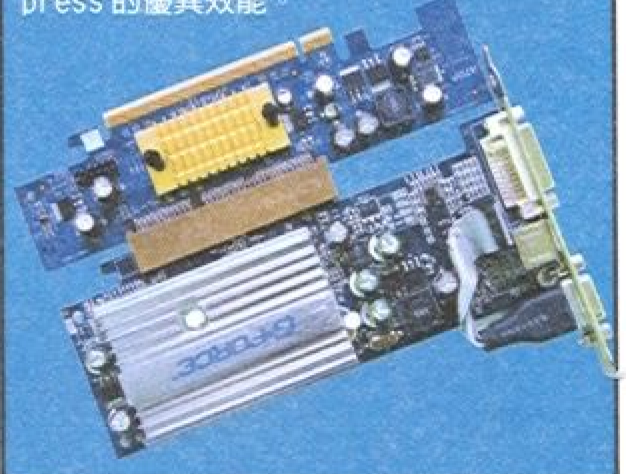
內建全新第四代的CineFX 3.0繪圖引擎，能呈現最擬真的影像動畫遊戲效果，讓3D運算達到前所未有的逼真效果。此外，第三代的Intellisample 4.0影像優化技術及第二代UltraShadow II光影著色引擎，能讓應用程式及3D遊戲以更高的解析度及更順暢的速度執行。在顯示技術方面，青雲7800GTX繪圖卡具備兩組可獨立輸出兩畫面的RAMDACs，最高解析度達2048x1536x32bpp(@85Hz)，並支援nView繪圖雙螢幕顯示技術，輸出埠包含兩組DVI及內建Video輸出輸入接頭。



AGP 卡生命週期再延續 青雲ATOP Bridge Card

開發廠商：青雲科技　售價：未定
官方網址：httptaiwan.albatron.com.tw

青雲為提供消費者更彈性的選擇空間，領先業界推出全球第一片AGP TO PCI Express 轉接子卡。目前新推出的中、高階的主機板僅支援PCI Express規格，但AGP8X的規格已行之有年，擁有AGP8X的顯示卡用戶還是佔大多數，且更換PCI Express系統及顯示卡需再多花一筆錢，為了滿足廣大的AGP 8X系統用戶，青雲科技憑著傑出的研發能力，推出了ATOP轉接卡，讓用戶可以相當輕易的轉換手中的顯卡從AGP8X成PCI Express，只需將顯卡插在ATOP轉接卡上，更換檔板及Driver，不必花費太多的時間就可以輕易安裝完成，讓消費者輕鬆體驗PCI Express的優異效能。



麗臺全新顯示卡之”王者天下” WinFast PX7800 GTX TDH隆重登場

開發廠商：麗臺科技　售價：22,000元
官方網址：httpwww.leadtek.com.tw

大家殷殷期盼的PX7800 GTX馬上在7月就會跟大家見面囉!! WinFast PX7800 GTX支援256MB的DDR3繪圖記憶體，搭配第二代UltraShadow技術的運用，在著色處理能力比上一代提高了4倍，對於充滿複雜場景以及多種光源與物體的遊戲，非常適合玩含有大量陰影的遊戲；全新Intellisample 4.0 技術以業界最高的反鋸齒運算速度，提供超逼真的畫面，呈現令人難以置信的邊緣品質。顯示卡上配有量身訂製的風扇，不但冷卻效果佳，噪音值更是低於業界標準。

WinFast PX7800 GTX隨包裝附贈Ubisoft最新的兩款遊戲—間諜遊戲3及波斯王子2 。此外，還附贈最新版的PowerDVDTM6以及友立的Video Studio 8. DVD Movie Factory 3 SE，帶給您頂級的影音及遊戲體驗！



電子相簿 Album Maker



▲設定一下監控的內容

附贈的 PhotoEz 軟體可以讓你輕鬆分類管理編輯數位相片，不管是用W2201或是你的數位相機所拍攝的相片，都可以用這套軟體分類管理。華麗大方，簡單易用的介面，數位化的時代，保管理與保存美麗的回憶是一件多麼輕鬆的事。

影像特效 Photo Special Effects

拍了很多相片，想在上面玩點花樣，可是看到市面上影像編修軟體的複雜功能就退避三舍，這套附贈的Photo Special Effects軟體，有50個不同之特殊效果，這些效果分成變色、影像處理、變形與柔化等種類，且都有視覺圖樣供作參考，即使是新手也能輕鬆入門，它是非常有趣之軟體，容易使用又處理快速可以產生你要的效果，嚐試一下吧！



◀先拍一張可愛的Kitty磁鐵



▲滑鼠點一下特效之後，Kitty 就變成另一個風貌噜！

視訊會議 Net Meeting



▲Yahoo! Messenger的視訊會議畫面

藉由此項功能，即使不出門，也可以跟同事好友，面對面開會，甚至多人同步上線。如果是一對一的連線，也可以使用MSN 、Yahoo! Messenger、ICQ、DVAQ或是QQ線上通訊軟體（編按：我心愛的Skype怎麼還沒有支援影像的功能捏？），啓用網路攝影機功能，來個遠距視訊大對談，天涯若比鄰的理想就此實現。

影片製作 Video Movie Studio



▲這就是讓你錄影的軟體

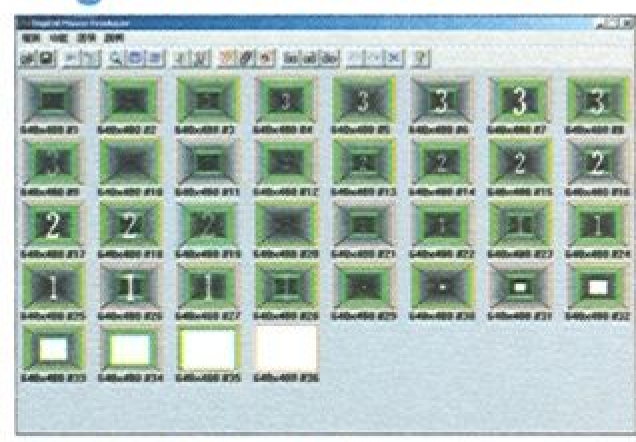
Video Movie Studio是利用標準的MPEG-1視訊壓縮規格將輸入的視訊資料壓縮成標準的格式；這種標準格式的好處在於其他軟體能夠直接解壓視訊資料，並重新播放，同時你也可以用這種標準格式製作成VCD影片。或許你會擔心，透過這小小的鏡頭所拍出來的畫面能有多好呢？別緊張！由於Viewsonic W2201網路攝影機在解析度高達640X480的情況下，依然有每秒三十張的畫面，所以你看起來可是一點都不會LAG！

保全監控
Video Monitor


▲設定一下監控的內容

當你離開電腦，W2201 也可以扮演起守護神的角色，當有人進入你的房間或是想偷用你的電腦時，嘿！嘿！當場警報響起，還可以立即把侵入者的尊容Email 到指定帳戶，或者是更快速的透過電信通訊的方式傳達給自己，讓「小偷」百口莫辯，看誰下次還敢偷用你的電腦！

數位影像編輯
Digital Movie Producer


▲設定一下監控的內容

厭倦於單調的Slide Show 相片展示嗎？Digital Movie Producer 可將多張圖片轉換成視訊檔，你也可以將圖片加入已存在的視訊檔中，或者將兩個獨立的視訊檔合而為一，還可加入背景音樂及錄製你個人的聲音。只需要幾個簡單的步驟，讓你充分發揮創意，讓靜態的相片活躍起來。

不說了！直接試拍看看！

W2201 支援USB1.1 介面，即插即用，無需視頻捕捉卡，配合內建MIC 就可以實現視訊會議功能，內建的高靈敏度16 位元麥克風可不是個爛貨，靈敏度高達45dB ，不管你是在戶外使用Notebook 還是在室內玩視訊會議都不需要外接話筒，大大省去了外接MIC 的麻煩。且相容性極佳，支援QQ 、YAHOO 、MSN MESSENGER 、ICQ 、DVAQ 等各種視頻通訊軟體。



▲試拍照片一Sony PSP 掌上遊戲機

說歸說，我們現在就來試試看這台機器到底拍出來的效果好不好！小的先拿手上剛買來熱騰騰的PSP 掌上遊戲機來試試，發現W2201 的銀色與黑色抓圖相當的清晰分明，不太需要調整焦距就已經相當的清楚（啓動時W2201 本身會有藍色LED 指示燈亮起）：接下來換一個仙境傳說RO 的公仔娃娃試試看，臉的輪廓分明，顏色上稍有失真，但是我們重新設定一次取樣的顏色對比，就已經百分百的呈現出來！

▲試拍照片一仙境傳說RO 公仔娃娃


▲試拍照片一三色胡錦鳥

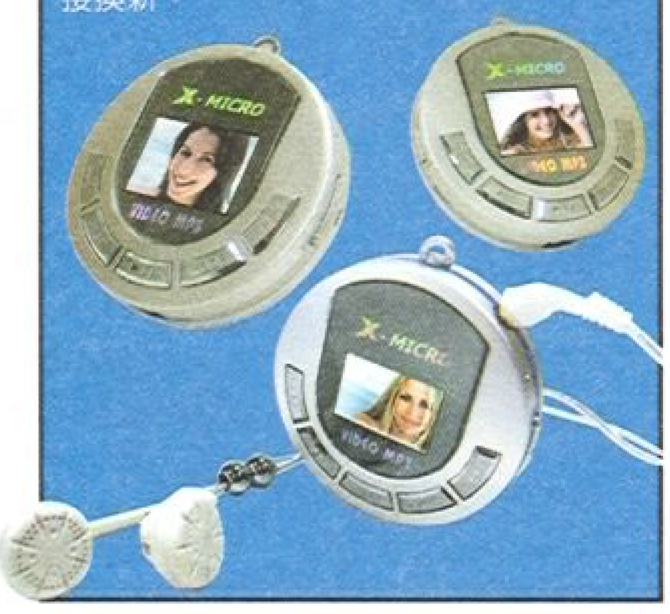
最後來個無聊的考驗，把長度三公分、高度兩公分左右的「三色胡錦鳥」來拍張照，起先相當的模糊，後來透過手動對焦之後，發現近拍的功能也相當理想，總而言之，這一台優派國際Viewsonic W2201 網路攝影機除了硬體強大之外，所附贈的這些軟體，真的是超值到爆！如果你剛好想買一台WEBCAM 來玩看看，小的我，則是相當推薦這一台W2201 的唷！


◀開始啓動Viewsonic W2201 網路攝影機之後，鏡頭左方會有藍色的LED 燈顯示，燈號下方的小孔就是麥克風啦！

嘻哈華麗影音MP3 再掀娛樂高潮

開發廠商：嘻哈部落玩樂科技 售價：4,490元
官方網址：httpwww.seehot.com.tw

嘻哈部落，為您的MP3 注入了新生命，在您搖頭晃腦看著詞曲同步獨樂其中的同時，嘻哈部落已經推出了X-MICRO Video 影音MP3(XMP3-M512F)，詞曲同步－酷、但是影音MTV 直接播放，更是酷斃了！嘻哈部落推出的X-MICRO Video 影音MP3(XMP3-M512F)，金屬高質感外表下覆蓋著奢華的氣息，全鋁鎂合金外殼、奈米鏡面、搭配超薄圓潤寶石設計及OLED 全彩65,000 色螢幕顯示，不管播放電影、MTV 皆能襯托出影像播放的高畫質呈現，優雅的華麗外型，乾淨俐落，讓您的視覺享受顯得更加尊貴時尚，圓形外框更擺脫了庸俗的方形陳套，嘻哈華麗影音MP3(XMP3-M512F)，使用抽換式鋰電池供電，可隨時抽換電池，產品兩年保固，一年直接換新。



遊戲王、影音達人新麻吉 麗臺頭戴顯示器 Xeye

開發廠商：麗臺科技 售價：12,900元
官方網址：httpwww.leadtek.com.tw

麗臺的這款頭戴顯示器-Xeye ，重量僅僅115 克的輕巧攜帶型眼鏡，特殊處理的銀灰色機體及墨色鏡片，更獨家貼心的提供各項調整功能，如瞳距、焦距及明亮度等，完全符合人體工學及個人喜好設定，一個簡單的動作就能輕鬆的配戴立即享受，高度的人性化設計讓近視者看電視不用戴眼鏡的夢想實現，只要是700 度以下的近視者，體驗極速臨場感不用多透過一層鏡片!! 另外，鏡架旁並附有高音質耳機，獨家的省電技術，耗電量竟然只需僅僅的1.2 瓦，並可搭配選購的輕巧攜帶電池組，使用時間竟可長達6 個小時，麗臺頭戴顯示器-Xeye 適用於、任何複合或S影像訊號。產品配件，除了Xeye 眼鏡主體外，現在購買還加送時尚手提肩背二用的攜帶背包及攜帶型長效電池(含充電變壓器)!!

讀者我最大



懂電腦的人會組裝電腦，組裝電腦的人並不一定懂得電腦；玩PC遊戲的人不一定會組裝或維修電腦；會維修並會組裝電腦的人卻不一定會知道玩PC遊戲的人需要什麼配備...。想必很多讀者聽到這一段話之後一定覺得莫名其妙，一頭霧水。在台灣DIY組一台電腦實在是件超級簡單的事，但不簡單的事是要找一個會幫你組裝，並會幫你解決任何芝麻小事的超超超級高手（除非你自己就是高手），其實有許多願意幫朋友組裝電腦的人，在一開始時為了有機會試試自己日常所得知的數據或產品資料是否能完成一台超級電腦，也就是說這些朋友是把你的錢當成實驗經費啦（也許有少少部分的人不是）！一台又快又穩定的電腦是大家夢寐以求的，但PC電腦的多功能應用也造成它的不穩定及速度變慢，就算你的電腦是裝有P4 3.0G以上的CPU、GFORCE 7系列、1G的RAM那又如何呢？你可能拿它來燒錄、玩遊戲、打報告、上網找資料、灌一些平常極少用到的OFFICE軟體、然後不斷的拿CD轉成MP3存到ipod中、24小時的BOT掛網、騎驢找變態...結果有一天你的電腦壞了、變慢了、電腦中毒，你就只好找當初你給錢幫你做實驗的高手前來支援(因為當初應該花了不少錢請他作實驗，而現在電腦又出包了，你又不想搬電腦去賣場維修），而這高手通常都會劈頭冷冷的說一句，「重灌吧！沒救了！」。心想：這我也知阿，可是還能開機耶！裡面還有很多資料耶...(未完待續）。

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得精緻周邊一組。(因當贈品的雜誌，屢屢不能準時送到讀者身上，編輯部決定當期雜誌出刊後，就以周邊替代雜誌的方式給這些讀者們，贈品以實際寄出為準，編輯部並保有更動贈品之權利。如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！)
電子信箱：swmga@unochina.com
巴哈姆特討論版：http://webbbs.gamer.com.tw/board.php?brd=CGW
遊戲基地討論版：http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?l=2001&no=141

讀者問答

READER'S

Q1 ●《CSI犯罪現場：邁阿密》的攻略未來可能會有嗎？
PS.各位編輯辛苦了！

by 苗栗縣 羅仕暐

A：

要跟這位讀者說聲抱歉，《CSI犯罪現場：邁阿密》這款遊戲已經上市許久，軟世向來秉持攻略一定要又新又快並且要詳細的原則下，《CSI犯罪現場：邁阿密》安排攻略的可能性非常低，小編等等找一下《CSI犯罪現場：邁阿密》相關攻略的網址給你。相信各位讀者有發現，194期的軟體世界攻略忽然增多了，拿掉大家詬病已久的線上館，並將頁數移往「全攻略」，台灣有為數不少的英文遊戲被代理進來，由於語言隔閡的關係，有許多玩家對於遊戲的劇情不知所云、卡關求救無門、迷路、BOSS超難打...等等問題，所以編輯部決定放大攻略的篇幅，未來也不排除刊載東洋遊戲的攻略，而這樣的安排是否符合讀者們的需求，就請大家藉由回函寫出你們的感想。

《CSI犯罪現場：邁阿密》官方攻略網址：
http://www.leadinia.com/pc/csi/csi_02.htm

Q2 ●我是個不定期買雜誌的人，所以193期並沒有注意到有送vcd的限定版，到了194期買了才知道有這回事，可是也找不到193期的限定雜誌了，不知道還有沒有辦法找到193期的雜誌？可以幫幫忙嗎？很後悔每次路過7-11都沒注意看的呆子T_T。

by 星期六

A：

目前，編輯部確實收到許多這樣的詢問，但因合約以及版權的問題，編輯部並不能隨便加量印製，我們也只能從退貨回來的雜誌，提供給讀者購買，而193期的軟世也要等到七月底才能知道有多少退貨，所以編輯部決定在196期的雜誌中公佈相關的訂閱方式。不過這次踴躍的詢問是否還有193期雜誌的消息著實讓小編高興，所以之後還有類似的活動將會提早預告。

Q3 ●請問：為什麼雜誌要分限定版的？如果不是碰巧看到說不定就買不到限定版的，內容雖然一樣，但我超在意贈品的，SO請下次有分限定版的，也要預告一下，不然買不到，我會很難過的！

by 台中縣 曾佳容

A：

限定版的推出，第一是總編大人的考量，第二是考慮到成本的提高必須加價，而這也是第一次的嘗試附贈卡通VCD，所以只考慮某一通路的進行，所以多少有點測試接受度的考量在。沒有放上預告是小編的疏忽，在總編大人未答應之前，小的並不敢隨便亂放消息，所以也就沒亂放消息，而小的又怕總編大人反悔，避免夜長夢多，為盡快讓讀者能拿到這份好禮，所以決定施用苦肉計，要求在193期的軟世就開始進行，也就這樣小的就沒有放出預告的消息。

Q4 編輯部們安安！我有幾個問題想問你們！

1.如果我的作品很幸運的被刊登在「讀者我最大」，就會得到下一期雜誌，但是我想要《鈴鐺貓娘》的 VCD 啊！難道還要再重複買一本嗎？還是有其他的方法？

2.有些遊戲售價和實際價錢有出入喔…

雖然剛買軟世幾個月，但是編輯部的用心我都很深很深的體會到！繼續給你們加油喔！

by 無名氏

A：

其實小編，也很想在每個通路上，或是贈送的雜誌都加入《鈴鐺貓娘》的VCD，但是，每種贈品都有其成本以及市場接受度的考量，而《鈴鐺貓娘》的VCD已經超過贈品原本預估的成本，但小編每天打 24 通電話給總編大人、並三不五時的傳簡訊、送報紙、遞茶水...有一天總編大人說好，照准！不過要走限定版的活動。因為是限定版所以各位讀者一定要用力去買（一次買兩本還有送KITTY磁鐵喔！），所以這位讀者只好跟你說聲抱歉，限定版只能出現在 7-11 中的架上，不過，將來如有退貨也會公告讓讀者劃撥訂購。

而你所說的「遊戲售價和實際價錢有出入」，這可不是小編要推卸責任喔！這些價格以及發售日都是「廠商」給的，而廠商給的向來是「公（公司）訂售價」，而一些遊戲賣場為吸引顧客一定會跟經銷商要求折數，以比市價更便宜的價格吸引肥羊...喔！不是啦！是顧客，如果，讀者買到比我們公告的價錢然後打 9折或8折入手的話，那不是更好嗎？如果是3折買到的話，那有可能是二次行銷的產品（但也有可能是其他來路不明的貨物），如果你用一佰元，甚至更低的價錢而且程式是用空白片燒錄，那就是盜版！小編說過了，千萬不要買盜版喔！買盜版也是一種犯罪行為。

Q5 你好：我想說我買這期的軟體世界就是為了要玩玩看《仙境傳說-格鬥版》，可是為什麼不能玩呢？看起來好像要解壓縮…，可是你們這樣不會解壓縮的是不是就不能玩了呢？你們也沒有教一下，害我買了既失望又後悔！

by 高雄縣 金淑娟

A：

壓縮是不得已的舉動，因為不壓縮的RBO容量高達4百多MB，小編在製作光碟的時候也忘記要壓縮成自解檔，造成許多讀者的困擾，現在小編附上網址，請各位讀者自行下載解壓縮程式，另外將光碟中的檔案直接複製在硬碟中，會讓你的解壓縮過程更為快速喔！

WinRAR 3.50 beta繁體中文版下載位址：ftp://ftp.isu.edu.tw/Windows/softking/soft/en/w/wrar35b6tc.exe

讀者發牢騷

恭喜以下讀者可獲得 > 精緻小周邊一組

「軟世」一在台大的誠品上架時，我就衝去買了，但是偏偏恐怖的期末考週緊接來臨，令我熬到現在才有時間寫回函。總之，小編們辛苦囉，希望軟世能長長久久，如同當年伴隨我考上大學，再繼續陪我考上研究所！

ps.《明 3》快出呀！我等好多年了！

by 台北市 小歆

這次GAME的評析有很多都是這月份新出的，我覺得更新速度很快，不用等到下期才曉得某某GAME值不值得買，這樣子真的很不錯，編輯和作家們，您們都辛苦了！

by 台南市 鄭鍾錡

編輯部真的很用心，軟體世界越做越好，遊戲介紹的內容豐富又精彩，買了真得很值得，試玩光碟也很不錯，我對這本書評很好，一到便商店只為看軟體世界有沒有出刊，真的不騙你哦！繼續努力吧！很期待下一期的出刊！

by 台中 林韋志

這陣子為了暑假要玩的單機遊戲，而在找雜誌參考，才發現現在介紹單機的雜誌沒有很多，以前我都是買「遊世」，自從遊世和軟世合體之後，就變成買軟世了，遊世有的優點也有繼承下來，而且也比遊世便宜，所以軟世真的是一本棒透的雜誌，也請編輯們繼續加油！感謝你們的付出與辛苦！

by 板橋市 黃則凱

編輯們：這一期做的更精緻，內容更精彩了！希望下次能做出超乎水準的好雜誌，加油捏！ BOT…還沒完，這次的試玩光碟是跟我犯沖嗎？想玩的時候發現「系統不合」，啊勒…，只能看著光碟乾瞪眼= =，唉，我只能「這不是肯德雞」！

PS.希望不會再有第二次「心痛」的感覺！

PS.我知道編輯大大已經盡力了，這只是我個人的牢騷而已。

by 台南市 張坤成

看到本期軟世終於將線上館拿掉了，真是十分高興，因為可以多介紹其他單機版遊戲，不錯不錯！另外是希望以後如果有像本期加贈 VCD 的活動，可以皆大歡喜，人人有獎，才不會讓一個在諾X爾書局買了軟世，而到7-11不經意看到有所謂限定版，而臉上出現三條線的人，感到扼腕啊！>_<

by 鹿港 阿彰

第一次軟體世界，感覺介紹頗豐富多元而且我也喜歡世紀啊～(笑)看到好多想玩的 GAME 哦！可以說是相當平均型的雜誌，不同類型的 PLAYER 都可以看！

希望可以看到更多新 GAME 的研究～以後我也會支持軟體世界～請多指教！

PS.編輯們辛苦哩！

by 彰化 王亮朝

塗鴉區公告

想大顯身手將你漂亮、苦心完成的畫作公諸於世的讀者，可別吝嗇喔！多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以茲鼓勵。

1. 來稿方式：
   - 直接畫於回函上，寄回本社
   - 或以A4紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓－塗鴉大募集收」
   - 或以E-MAIL方式投稿，寄至(高度或是寬至少要2048px以上、300dpi之解析)swmqa@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)。
4. 如須退稿者，請附掛號回郵30元及回郵信封。
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得精緻小周邊一組。

中和市／MAI

上色方式：水彩

●作品主題：洛克人X指令任務－席娜蒙



繪製心得：席娜蒙是一個不比愛麗絲差的女孩呦！

台南市／yuki

上色方式：色鉛筆、原子筆

●作品主題：紗雪(祝福同學畢業)



繪製心得：朋友：問我為什麼畫這一張？ANS：白色地方多咩＝``＝!!

新店市／春子

上色方式：原子筆、彩色鉛筆、螢光筆、素描筆

●作品主題：非"瞳"小可 ─ 傷痕累累



繪製心得：手好麻煩＝``＝頭髮也一樣，都槁死我了...　...

台北市／魏均亦

上色方式：夜勤病棟

●作品主題：紗雪(祝福同學畢業)



繪製心得：東洋館最高～！(心)

台北縣／Lucy.J

上色方式：水性色鉛筆

●作品主題：我是受！(才怪)



繪製心得：好累＝＝``～但也畫的挺高興的！！支持J平方唄>w<!!

高雄市／清流

上色方式：色鉛筆

●作品主題：HAWASS



繪製心得：願心中的夢昇空實現

桃園縣／滄海豬

上色方式：色鉛筆

●作品主題：謎啊...　...



繪製心得：他手上的...其實是哨子！

高雄市／慢蹭蹭的星球人－慢半拍

上色方式：色鉛筆

●作品主題：愛吃蛋糕的火星人



繪製心得：

嗯～起士蛋糕真好吃

高雄市／盛郁翔

上色方式：廣告顏料、PhotoShop 7

●作品主題：犬夜叉



繪製心得：

本身非常喜歡繪畫，敬請指教！^^

雲林縣／Hsiu

上色方式：水彩

●作品主題：精靈



繪製心得：

很久以前的畫了

高雄市／翊翾(一丶ㄒㄩㄢ)

上色方式：色鉛筆＋黑筆＋沒有擦乾淨的鉛筆

●作品主題：歆翎早晨



繪製心得：

初次投稿，小緊張，自創人物，希望大家會喜歡 ^^



永康／真琴

上色方式：色鉛筆、麥克筆

●作品主題：永遠的尼羅河女兒

繪製心得：

相信很多人都喜歡尼羅河女兒，七年級生的我小六時看了這部漫畫深深喜愛，對於男主曼菲士以埃及帝王身份，愛上穿越時空美麗的凱羅爾，浪漫的愛情故事使我感動，也讓我愛上漫畫，這也是我生命裡美好的回憶，我永遠喜歡尼羅河女兒。



台北縣／YAMATO-凜

上色方式：PHOTOSHOP7.01

●作品主題：GGXX 大集合 XD〔不完全版〕

繪製心得：

我承認我是為了 10 月 2 日的 PF2 打廣告ˊ口ˋ：

請大家那天請多支持〝蒼之境界~YAMATO-凜個人〞喔 ^^



永康／R子

上色方式：色鉛筆、麥克筆

●作品主題：森林夜月

繪製心得：

因為喜歡古裝劇裡美男子的角色，所以創作此畫，少女總會對氣度不凡的帥哥臉紅心跳，裡面的畫是我喜歡的類型，是我用心努力的作品，喜歡請愛惜它。

台中市／PaNBaI

上色方式：PSOTOSHOP 7

●作品主題：阿 ~~ 看到小褲褲了≧▽≦ (喂 ~~)



繪製心得：本來是想畫藍天白雲，頭上頂著大太陽，蘿莉背著光從空中落下的感覺，可是那隻蘿莉完全是紅色系的，結果在顏色上造成格格不入的感覺(倒)

不得已只好把背景改成這樣...感覺有點空虛說= =|||| (我果然還太天真了)

這是我第一次投稿 ~~~ 請大家多多指教喔 ^^



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

仙境傳說－格鬥版 大放送！

數萬人爭相搶購的《仙境傳說－格鬥版》要送給你啦～

想必大家對《仙境傳說－格鬥版》是期待已久了吧！是不是等的心養養了呢？雖然7月上市後，大家在市面上就能輕易買到這款超可愛的遊戲，但是軟世送的一定比較好吃的啦！所以大家要好好回答這次的問題，就讓小編來考考大家對它的認識有多少吧！大家可以小小參考一下本期的攻略啦～

Q1 《仙境傳說－格鬥板》共有幾個關卡？(包括隱藏關卡)

Q2 「依斯魯德島洞穴」關卡中的「梅納海葵」之攻擊模式為何？

Q3 「機械帝國內部(隱藏關卡)」會出現的大、小頭目有哪些？

幻想三國誌 2 尋寶活動

眾所期待的夢幻遊戲終於上市啦！

姬風

楚歌

嘿嘿！你發現了嗎？本期軟世有什麼怪異的地方？就是分散在「軟體世界 195 期」的各個小娃娃！可別小看這些小娃娃喔，他是影響著各位讀者能不能免費拿到夢幻遊戲－《幻想三國誌2》的關鍵所在呢！看仔細翻翻遍軟世，找出本期雜誌總共隱藏了幾個三國小娃娃(每個小娃娃旁都有寫著《幻想三國誌2》的發行日期及售價)，並將答案填在名信片上，就有機會抽中《幻想三國誌2》喔！

《幻想三國誌2》
發行日期：7/20
遊戲售價：780元

就是要找我啦！





光譜 強作等你來拿！

「青少棒揚威記 2、白色魔法石、指揮官」你要哪一個？

你還在盯著賣場上眾多強作不知從何下手嗎？別煩惱！先來軟世試手氣吧！這次可是釋出三款「光譜」強作，每款十套要送給讀者喔！若錯過了這個千載難逢的好機會的話，你可能要再等上1百年呢！只要在明信片上寫下「青少棒揚威記2、白色魔法石、指揮官」這三款遊戲中，你最想要得到的遊戲是哪一款，就有機會如願以償喔！



回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，每款限定一套，要把握機會喔！

活動時間 2005年7月31日



注意！注意！

參加廠商活動需將回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」（請務必書寫工整）寄至「806高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

注意！注意！

凡中「硬體及遊戲軟體者請附50元回郵」，其它遊戲週邊，如：「海報、T恤…等，請附20元回郵」，並註明「名單公佈的期數、姓名、電話、郵遞區號、住址及中獎物品」，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 軟體世界　活動組收」，我們將於每月10日統一整理寄出。若有問題務必善用查詢專線，讓我們第一時間處理你的疑問喔！查詢專線：07-8150988轉230 蔡小姐

194期 中獎名單

《三國連環炮》活動得獎名單

台北縣 洪學斌　嘉義市 宋榮賓　台北縣 黃逸軒　高雄縣 金崇民
彰化市 吳桂萍　台南市 羅沛縈　台北市 林士峰　台北縣 許智淵
台北縣 何致昌　台南縣 戴嘉祥

《曼迪》活動得獎名單

【火影忍者電影版－全開海報】
高雄市 楊上輝　台北縣 王玉華　台南市 楊舒晴　台北市 鄧文明
高雄市 林韋廷　新竹縣 林蕙萱　台中縣 黃永輝　台東市 林俊成
台北市 阮名嘉　台南縣 黃愷威　台南縣 李宜庭　台中市 鍾崇偉

【火影忍者墊板】
桃園縣 郭柔辰　板橋市 蘇威宇　台北縣 郭美延　台北縣 劉福忠
彰化縣 李東穎　基隆市 龔祐賢　台中縣 曾佳容　台中市 張寶文
桃園市 陳政裕　苗栗縣 張慧郁

【《KERORO軍曹》電視版－全開海報】
基隆市 李依真　彰化縣 黃姿穎

【《陸上防衛隊》精美塑膠書夾】
新竹市 林政翰　台南縣 蔡宜東　台北市 林杰　台東市 陳家華
台中縣 童偉紹

【超能奇兵塑膠海報】
嘉義縣 張佩凱

【笑園漫畫大王塑膠海報】
台北縣 鍾佩君

【鈴鐺貓娘塑膠海報】
台南市 吳銘斌

回函活動得獎名單

【世紀爭霸2】
台中市 林宜元　台中市 謝南仲
台北縣 劉心怡

【萬獸之王4】
台北縣 翁佳蓉　高雄縣 王承穎
高雄市 王琬婷

【火線交鋒】
高雄縣 郭孟成　台南縣 楊冠廷
高雄市 簡政憲

【極限賽車】
桃園縣 蔡新白　台東市 汪耀德
台中縣 趙姵帆

【光榮武士】
澎湖縣 趙淑琴　台北縣 王家賢
台北市 張山歡

【迅雷先鋒4】
桃園縣 李怡東　台南市 顏琬婷
台北縣 楊毓憲

【前進柏林】
台北市 王思涵　新竹市 謝紹穎
台南縣 曹俊憲

【神喻外傳】
高雄市 黃琳一　台南市 許惠睿
台南市 王仁傑

【明星手札】
台南市 張筱啓　屏東市 陳威儒
嘉義縣 鐘俊男

RAGNARÖK

THE ANIMATION

我的暑假很RO！











普隆德拉城的拖車小商人、溫柔親切的卡普拉姐姐、喜歡裝可愛的波利……滿載你我共同記憶的RO，

即將在盛夏熱鬧躍進銀幕，展開不一樣的驚奇冒險！

日本超人氣RO卡通 6/27～8/1即將在台視頻道首播

每週一到週五5:30～6:00 帶給你最HIGH的冒險新旅程！

GRAVITY





軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

《軟體世界》訂閱方式

方案一

□訂閱一年份(12期)特價1300元
(原價12期*120元=1440元)
□訂閱二年份(24期)特價2600元
(原價24期*120元=2880元)

方案二

□訂閱半年(六期)
《軟體世界》+Viewsonic W2201特價1300元
(原價6期《軟體世界》720元+ViewSonic W2201 890元=1610元)

(以上訂閱方式僅限於台灣地區)

是否以掛號寄送
□是 □否
注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元
收件人：__________ □先生 □小姐
連絡電話：(公)：__________ (宅)：__________
行動電話：__________
訂閱人：□新訂戶 □舊訂戶(訂戶編號：________)
E-mail：__________
收書地址：□□□__________
發票抬頭：__________
信用卡號：__________
信用卡有效期限：西元______年___月止
信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡
發卡銀行：__________
預購金額：__________元(務必填寫)
授權碼：__________(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：__________(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元_____年___月___日

我要訂閱雜誌，請於第_____期(或___月號)開始寄送
訂閱期數：______期至______期，共______期
起訂期數：____期(或___月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。

軟體世界雜誌專用劃撥單

請沿虛線剪下後使用

軟體世界雜誌訂閱方式

方案一
□訂閱一年份(12期)特價1300元
(原價12期*120元=1440元)
□訂閱二年份(24期)特價2600元
(原價24期*120元=2880元)

方案二
□訂閱半年(六期)《軟體世界》+ViewSonic W2201特價1300元
(原價6期《軟體世界》720元+ViewSonic W2201 890元=1610元)

是否以掛號寄送
□是 □否
注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元

起訂期數：西元2005元____月號(VOL.____)
訂購金額：
發票：□一般 □統一編號：
收件人：__________ □男 □女
生日：西元____年____月____日
身份證字號：
電話：(O)__________(H)
(手機)
E-mail：
白天收件及產品地址：□□□-□□
(以上訂閱方案僅限台灣地區)

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：4 1 9 4 1 8 8 5

金額 新台幣(小寫)：仟 佰 拾 萬 仟 佰 拾 元

通訊欄(限與本次存款有關事項)

戶名：智冠科技股份有限公司

寄款人：姓名 / 通訊處 □□□-□□ / 電話

經辦局收款戳

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號戶名 / 存款金額 / 電腦紀錄 / 經辦局收款戳

◎寄款人請注意背面說明
◎本收據由電腦印錄請勿填寫



軟體世界雜誌專用劃撥單

請沿虛線剪下後使用

軟體世界

訂戶優惠方案實施中！

特惠方案一

輕鬆看《軟體世界》

一年份(12期)特價1300元(原價1440元)

二年份(24期)特價2600元(原價2880元)

特惠方案二

雙重享受趁現在

半年份(6期)軟體世界 + ViewSonic W2201

特價1300元

(原價6期《軟體世界》720元+ViewSonic W2201 890元=1610元)



ViewSonic技術支援專線：0800-061-198

ViewSonic客戶服務信箱：mailto:service@tw.viewsonic.com

商品由原廠商提供保固

「ViewSonic W2201」產品特色

- 輕薄小巧的機身設計可固定於各式的PC與手提電腦螢幕
- 攝像廣度大，可做360°左右旋轉;上下98度可視角度調整
- 自動補光功能，確保最佳影像呈現
- 內建麥克風，線上影音聊天更輕鬆
- Security 設定功能，物體侵入設定範圍 Alarm 自動啓動
- 33萬畫素，每秒影格數高達30張
- 備有錄影/相片管理功能及支援各種線上即時聊天軟體
- USB1.1及USB 2.0皆相容

請寄款人注意

一、帳號、户名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。

二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位爲止。

三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。

四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。

五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。

六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳户如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。

七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。

八、帳户本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳户內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g／m²模）保管五年

郵政劃撥存款收據注意事項

一、本收據請詳加核對並妥爲保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。

三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。



危急！危急！
…狀況危急！

人類的生存陷入空前的危機
地球的和平，全在你的手中



超炫麗的射擊光影效果


飛彈鎖定，爆破、再爆破


各式威力強大的裝備

- 戰場穿梭21關卡
- 長達115分鐘的熱血射擊
- 57種武器、19種特殊裝備
- 重金屬搖滾樂，撼動你我的心
- 多達200種敵人、12位守關BOSS

…更多更多的樂趣，等待你的加入





青春學園

戀戀人生

最初的戀情
就從那朵甜甜的微笑開始…
年輕只有一次！
這一瞬間就是永恆～

青春學園

All for love～類大富翁、桃太郎電鐵之純愛遊戲。
Beautiful life～自由組合喜愛的外貌與服裝。
Who is the best?誰的人氣最棒，異性緣隨之上升。
Show your card～戀愛易付卡，可電話邀約心儀的對象！
Just for fun～六種小遊戲穿插其中，樂趣十足。
Anything is possible～不同的作為，結局也會不同喔。

月 日（ ） 值日生











司空遠

西門玉雙

楚留香

我踏月色而來

武俠群英傳

www.soft-world.com









・暢遊武俠冒險新世界

隨著劇情謎底的拆解，冒險地點與迷宮異景將會一一出現。

・神兵利器，隨心打造

獨特的武器打造系統，藉由材料的搭配，打造出專屬的至上兵器！

・獨創奧義、合體技戰鬥系統

多視角可旋轉的超魄力戰鬥畫面，絕對沸騰你每一秒鐘的心跳。

・網路任務，卡牌對戰

免費網路下載新任務，純中國風武俠卡牌對戰，不備智仁勇別來挑戰！

坐擁上百部武俠經典·延攬眾奇俠江湖同行

沒見過更不能錯過的連續劇型群俠RPG！





T-TIME
寶石$宅急便
這個圖示代表本遊戲支援「寶石宅急便」功能，在遊戲中獲得的寶石，除了購買遊戲中的裝備，還可轉至多款光譜自製遊戲中使用！
在麻將學園中贏來的錢可以透過「寶石宅急便」功能
轉至青少棒揚威記2中買把好球棒！
麻將學園
Mahjong & Magic
完整的單機麻將模式，隨時想打一把就輕鬆開打！
自摸
上網路和電腦對手切磋牌技，胡一個終極寶物來吧！
網路交易模式可以拍賣你的寶物或加入寶物競標！
蒐集裝備
招募球員
課程安排
7月15日上市
售價新台幣199
7月9日上市
萊爾富
Published in Taiwan by T-Time. All other trademarks or copyrights are the properties of their respective owners.



愛情、友情、歡笑、淚水，寫下感動人心的奮鬥故事！
青少棒場威記2
YOUNG BOYS BASEBALL STORY
這是一款兼具養成和策略的遊戲，你在遊戲中將扮演教練的角色，平時要找尋球員，再根據球員專長施予訓練，提昇投球、打擊、跑壘與守備的各種能力；比賽時則需要適時下達各種戰術，讓一手培養的球隊在球場上取得勝利。最終目標，就是要在強敵環伺的全國錦標賽中脫穎而出，奪得冠軍獎盃！
臨場戰術，
帶領三流球隊走上冠軍之路
網路打寶蒐集成套裝備及稀有裝備
網路交易和PK大賽！
遊戲不僅可以在單機模式下進行養成和比賽，還可以連上伺服器和電腦對手進行網路比賽，在網路比賽中獲勝的獎品往往功能強大，價值不菲，更重要的是它們有許多都是限量的稀有寶物，無法在商店中購得，而這些寶物還可以回到單機模式下繼續使用，加速提昇球隊實力！網路交易網頁則提供玩家之間的交易，你可以在網頁上拍賣物件，而即將開放的PK模式，將可展現你在單機模式下訓練球員的成果，和真實的玩家在球場上一較高下!
STRIKEOUT
HOMERUN
獎金賽、積分賽、寶物賽、錦標賽、PK賽，不同選擇更多挑戰。
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓 TEL：886-2-5555-0000 FAX：886-2-5555-0001

雙主線、多結局劇情

超越前作的多線劇情深度與絕無冷場的遊戲節奏，結合三國歷史與原創劇本，再度詮釋嶄新震撼與感動。

全劇情細膩動畫呈現

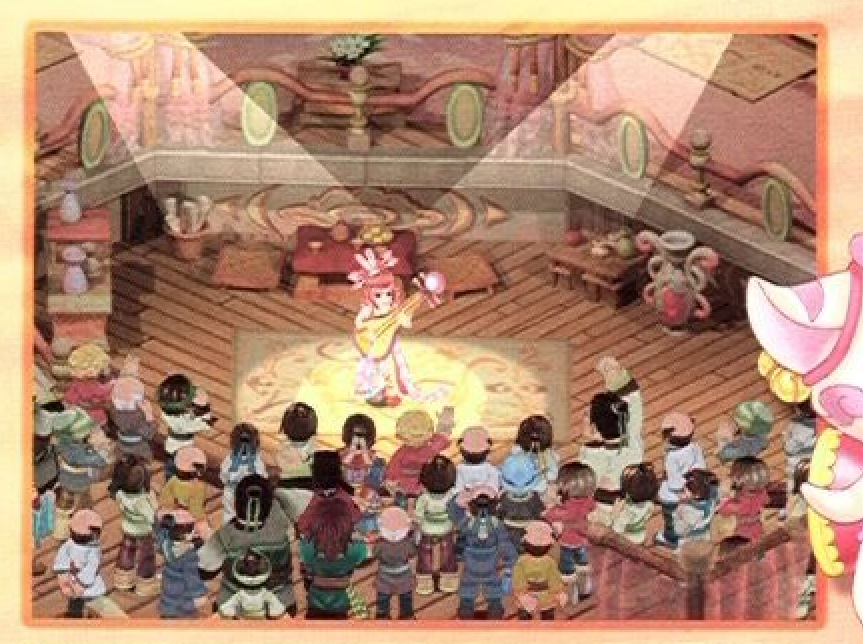
大幅增添精彩劇情動畫，完美呈現融合武俠、愛情與神幻三大元素，動人情節與壯盛場面滿點演出。

帝苑探索無限趣味性

培育七巧花吸納天地靈氣，化育世間神兵利器、獨門武學奇術，暗藏無盡奧妙左右結局劇情，樂趣無窮。

化印變身進化新驚豔

靈界公主『蜜兒』登場！吸附仙精妖鬼及神獸能力，引發化印改變外在形體與戰鬥特質，戰鬥新鮮感倍增。





夢幻的三國古老傳說~

東漢末年，亂象紛起，漢室存亡生死一線。蓮無神樹下，雲空和道天兩仙，以漢朝興衰、天道之向為賭注，繼續兩人未完的棋局…

熒惑守心、天象異變，一個關於三龍寶器的傳說迅速在朝野傳開：當年承天命而來，協助黃帝打敗蚩尤的神獸應龍，戰後因感染邪氣而墮入人間，臨死前其指爪化為青龍劍、眼化為赤龍珠、心則化為歷代傳承的玉龍璽…

在此亂世中，傳說只要能擁有其中一樣，便能雄霸一方成為王者，若三者能氣合一，則天下盡得、心願盡遂、並可擁有扭轉天道之能力…

半即時與回合雙玩法

無論喜歡挑戰即時制戰鬥的刺激感、或是習慣回合制的操控節奏，樂趣全然不同的兩種玩法一次滿足！

戰鬥連擊華麗再進化

好評戰鬥特色再出擊，同步攻擊發揮驚人連鎖破壞力，更華麗的視覺特效，更強力的加乘效果，瞬間逆轉戰局！

浩大戰役氣勢新體驗

結合掌控敵我優勢的陣型系統與戰場支援，戰鬥節奏瞬息萬變，而戰役的規模更是超越前作，魄力非凡！



席捲遊戲之星六項大獎，宇峻奧汀暢銷日本代表系列作！

即使用永恆的時間來等待，我也想再見你一面……

正式版7月下旬隆重登場！！！







台北縣中和市建八路2號17樓之8 客服專線: 02-82263720
公司網址: www.uj.com.tw 客服信箱: service@uj.com.tw





NO. 195
SWM
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 / AUGUST / 8
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
仙境傳說格鬥版有獎徵答
限量20套
遊戲免費送
大放送
幻想三國誌2
大家來尋寶！
20套遊戲
等你來拿喲！
光譜強作瘋狂送
試手氣！拿遊戲！
好康拿不完
寄回函拿遊戲
一憑運氣
一比手氣
7款
活動區
評遊戲
遊戲採買終極指南
戰地風雲2
配備高？BUG多？係金ㄟ嗎？
零度恐懼
暈船好讚！嚇得冒汗！
狠將奇兵
標準FPS屠夫的最愛！
白色魔法石/究極三角洲部隊/鬼影鎮/世紀強權/英雄x魔王
絕對地球防衛機メガラフター/戰火-IKUSABI-
修業旅行～古都迷走地圖～/S-TRIPPER 岳生ディスク
幻想三國誌2
製作祕辛大披露！
獨家專訪編劇.程式.音樂.原畫
大家來尋寶！20套遊戲等你來拿喲！
全攻略
遊戲破關全盤指引
4款搶先獨家攻略
仙境RO伝説
FIGHT! RAGNAROK格鬥版
100%征服攻略！
九大關卡
頭目級敵人攻擊模式分析
隱藏關卡
機械帝國內部全破祕笈
勇闖仙境傳說～
白色魔法石快速主線劇情攻略
零度恐懼十五大實用通關寶典完整收錄
火線交鋒軍事策略完全教戰守則
萬人期待的強作
超首選
青春學園
豐富且熱力四射的高中生涯等你來體驗
發明工坊2
娜諾卡溫馨的發明旅程再度起動！
俠盜獵車手：聖安地列斯
暴力！犯罪！情色！現在他又回來了
聊遊戲
打不死的Game Boy
電玩糜人？迷人電玩！
聊天室亂象
除了玩遊戲，
我還能把把年輕妹妹！
封面祭★封面祭★
武俠群英傳
www.soft-world.com
集武俠名著之大成！
歷盡江湖是非險惡！
光譜暑期總動員
放暑假～就是要狠狠的玩遊戲！
3款強作首度曝光！
碇真嗣育成計畫
藍色天使隊
吸血姬夕維
～千夜抄～
超商・書店退書截止日期94年10月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000
08
封面設計/蘇執斐
Printed in Taiwan